

HOW TO DRAW

MANGA

MALE CHARACTERS



Hikaru Hayashi

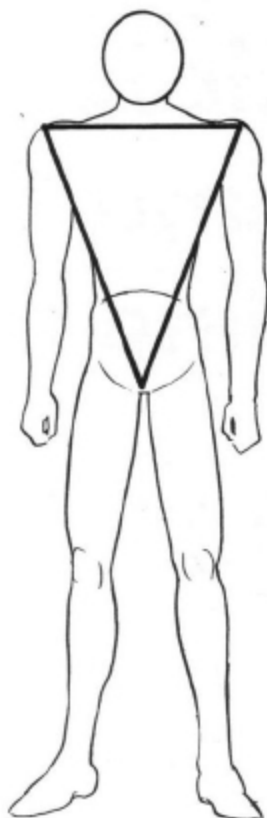
Capítulo 1

Conceptos básicos para dibujar una figura masculina



Tres modos de empezar a dibujar una figura masculina

1. El cuerpo como un triángulo



Los rasgos distintivos de esta propuesta son los hombros anchos, el pecho amplio y las caderas estrechas.



Incluso en una figura con los hombros más juntos al dibujar las caderas menos anchas que los hombros consigues que parezca un personaje masculino.

2. Líneas rígidas

Los músculos consiguen que el cuerpo de un hombre parezca frágil y a la vez fuerte. Usa líneas más gruesas para conseguir que los músculos sugieran firmeza.



Unas cuantas líneas curvas sirven para dibujar músculos bien formados, mientras que unas líneas rectas y finas consiguen que parezcan fuertes.

3. El cuerpo como una copa de cóctel

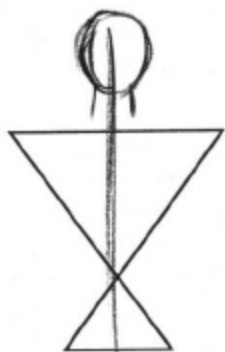
Los rasgos característicos de esta propuesta son unos hombros anchos y unas caderas estrechas. Para simplificar podemos decir que la forma que imitaría la figura es la de una copa de cóctel.



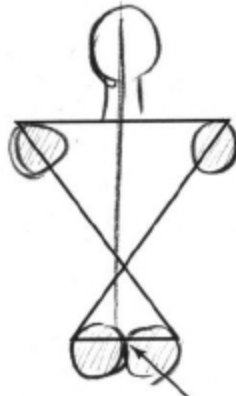
① Dibuja la cabeza.

• Añade el cuello.

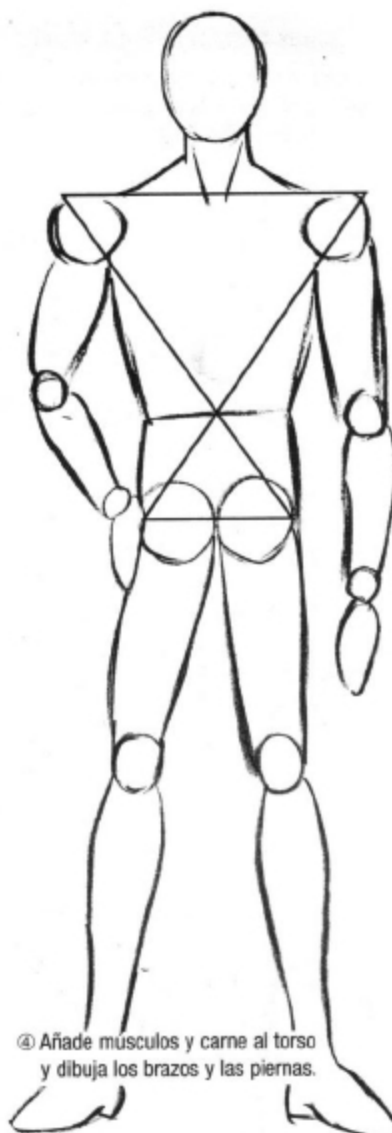
• Si trazas un eje axial, conseguirás mantener el equilibrio de la figura.



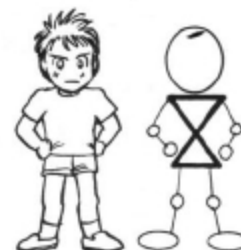
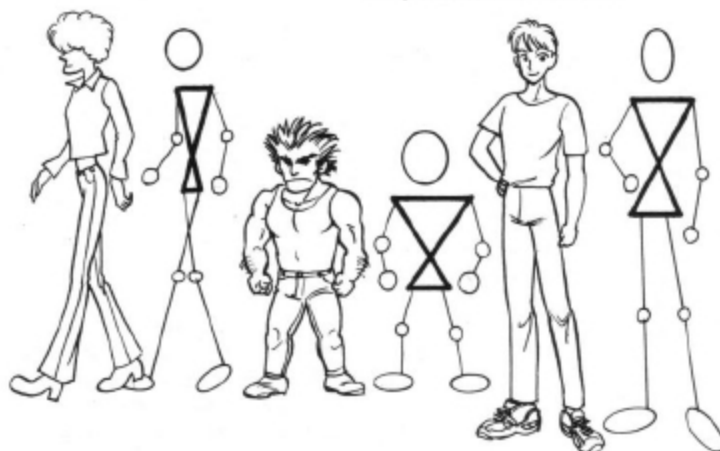
② Dibuja una forma similar a una copa de cóctel para el cuerpo.



③ Dibuja los puntos donde nacen los brazos y las piernas (las articulaciones). Las articulaciones de las piernas una junto a la otra, tocándose.



④ Añade músculos y carne al torso y dibuja los brazos y las piernas.



El tipo de cuerpo del personaje depende de:

1. El tamaño de la cabeza del personaje en proporción a la longitud de los hombros.
2. El modelo de copa de cóctel que se dibuje, alta y fina o baja y ancha.



Rasgos característicos de la constitución masculina

Los rasgos característicos de la constitución masculina son un pecho desarrollado, una cintura estrecha y una musculatura firme en todo el cuerpo.



La curvatura del músculo entre el hombro y el brazo le da un toque masculino a la figura. Usa este punto para sugerir robustez.

Utiliza una línea curva muy suave para definir la cadera. Si la dibujas demasiado curva, la figura parecerá femenina.

Si le das sombra a la rodilla o a la canilla lograrás una pierna más varonil.

Un truquillo muy simple para conseguir que la figura parezca un "macho" es dibujar pelo en las piernas pero estéticamente sale perdiendo.

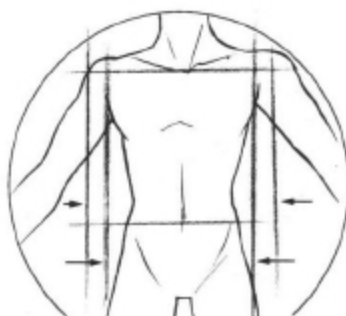
Un tobillo bien delineado para una figura masculina adulta.



Dibuja un cuello corto y grueso para un personaje fuerte y musculoso.



Y para un personaje delgado un cuello más largo y esbelto.



Dibuja las caderas más estrechas que los hombros (mídelos desde la axila).



Dibuja el contorno de los muslos con líneas más o menos rectas que apunten hacia las ingles porque si las haces más curvas parecerán femeninas.

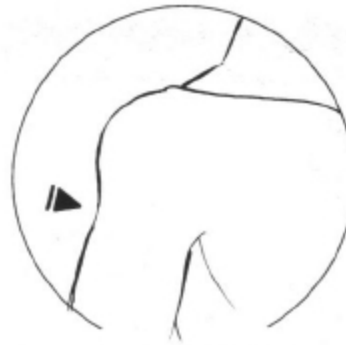


Las caderas de los hombres son más altas que las de las mujeres, así pues, en la figura masculina hay una separación mínima entre los muslos a la altura de la entrepierna cuando está de pie con las piernas juntas.

Brazo con el bíceps flexionado. Al doblar el brazo, el bíceps sobresale.



El brazo doblado en reposo.



Incluso aunque el personaje no sea un "cachas" dibujaremos una línea curva para distinguir el hombro del brazo.



El brazo flexionado.



Si dibujamos a un niño, el contorno del brazo y la curva entre éste y el hombro será más suave (más femenino).

Un cuerpo masculino tendrá siempre unas muñecas gruesas y unos tobillos anchos.



La parte más gruesa del tobillo es la articulación, que está compuesta por dos huesos.



Si trazásemos una línea que uniese los dos lados del tobillo, ésta sería oblicua en relación al suelo. (La parte del tobillo que está en el lado del dedo pulgar estará más alta.)

Dibujaremos el pecho y los abdominales de un modo u otro dependiendo de si queremos representar los músculos tensos o relajados.



Músculos relajados (en reposo).

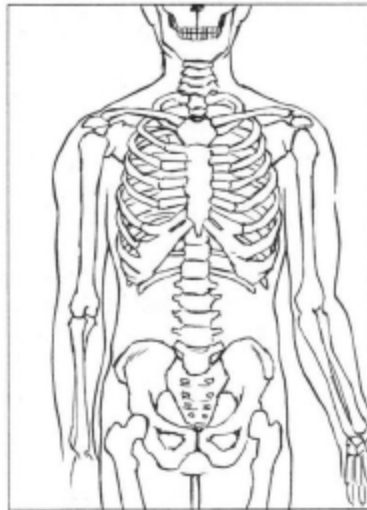
Músculos bien definidos y en tensión.



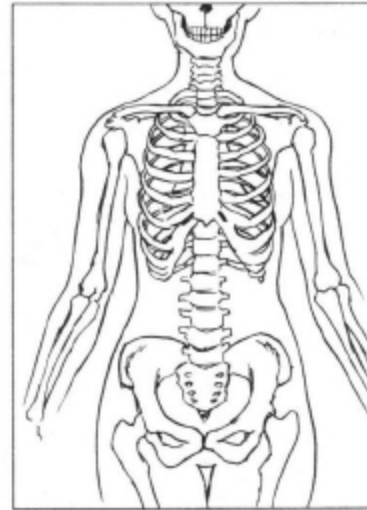
Al dibujar la parte superior de la espalda debes representar todos los cambios de acuerdo con la posición de los brazos.

Diferencias entre el esqueleto masculino y el femenino

Utiliza estos dos modelos cuando dibujes un cuerpo masculino o femenino: el área del pecho del hombre será 1,5 veces más grande que la de una mujer, mientras que la zona de la cadera será en el hombre unos 2/3 del tamaño de la de una mujer.

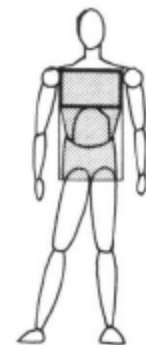
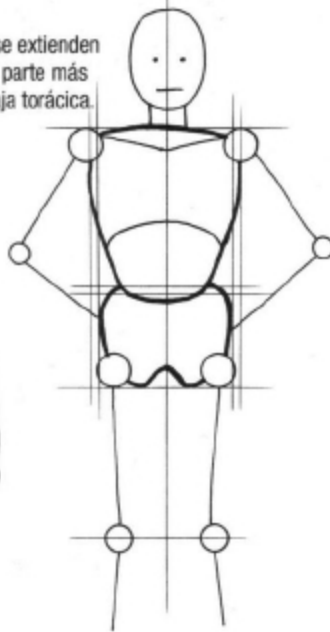


Cuerpo masculino.



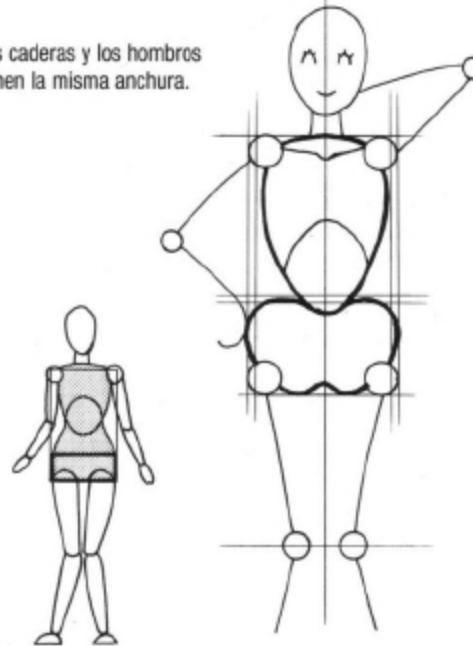
Cuerpo femenino.

Los hombros se extienden más allá de la parte más ancha de la caja torácica.



- El torso es amplio.
- Las caderas son largas.

Las caderas y los hombros tienen la misma anchura.



- El torso es largo.
- Las caderas son anchas.



Las líneas son mucho más rectas a la hora de dibujar un cuerpo masculino. Reduce el uso de curvas al mínimo.



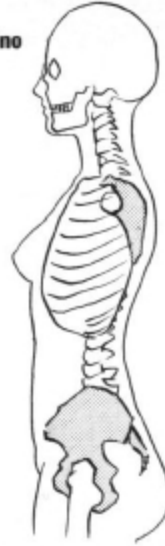
Los trazos que dibujan la cintura y las caderas en la figura femenina son muy curvos.

Cuerpo masculino

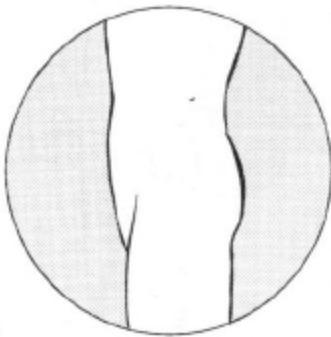


La zona del pecho en una figura masculina es amplia mientras que las caderas son más esbeltas.

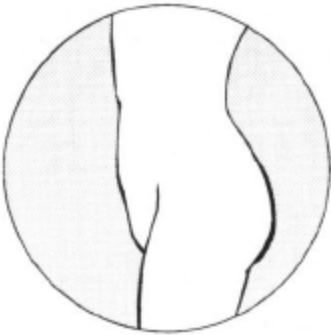
Cuerpo femenino



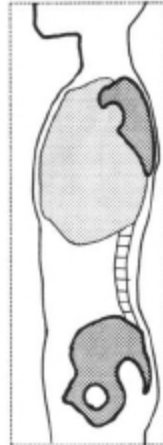
La zona del pecho en una figura femenina es más delgada mientras que las caderas son más amplias.



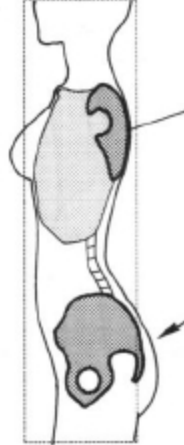
Las caderas masculinas tienen una curvatura muy suave.



Las caderas femeninas tienen una curva muy pronunciada.



Cuando la figura masculina permanece de pie y erecta, el trasero no sobresale más que los omóplatos.



Omóplato
(la paletilla).

El trasero de la figura femenina sobresale siempre, incluso cuando está de pie y erecta.

Diferencias entre la musculatura masculina y la femenina



En pocas palabras, podríamos comparar la musculatura masculina con una rueda de coche.

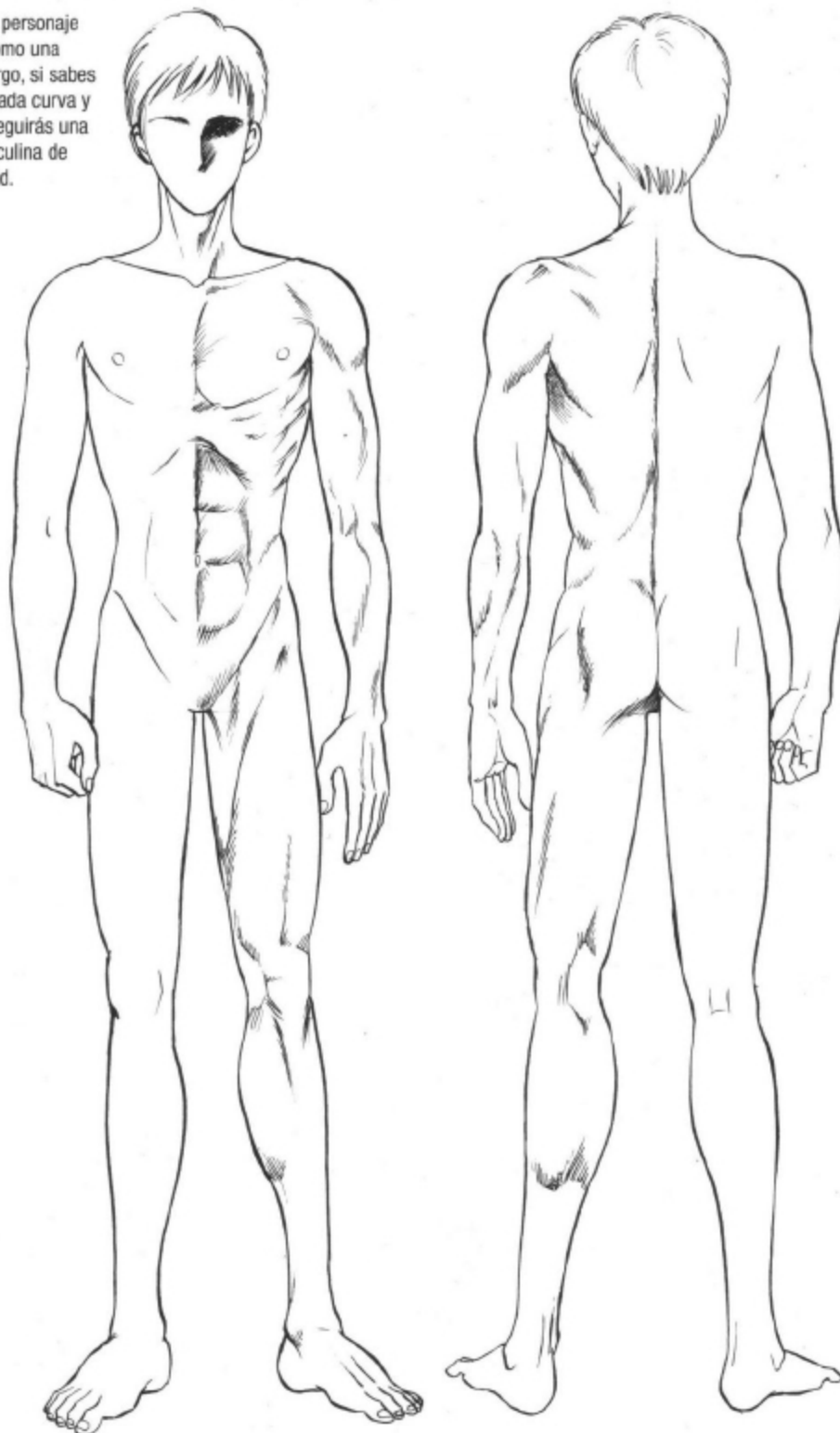


Mientras que la de la mujer es, más bien, como un edredón.

La textura de los músculos de un hombre y de una mujer es totalmente distinta. Cuando dibujes a un personaje masculino recuerda que su constitución es completamente diferente a la de una mujer.

El cuerpo en 3-D (Los músculos y los huesos se notan bajo la piel)

El cuerpo de un personaje masculino es como una tabla. Sin embargo, si sabes dónde colocar cada curva y cada línea conseguirás una figura muy masculina de gran autenticidad.



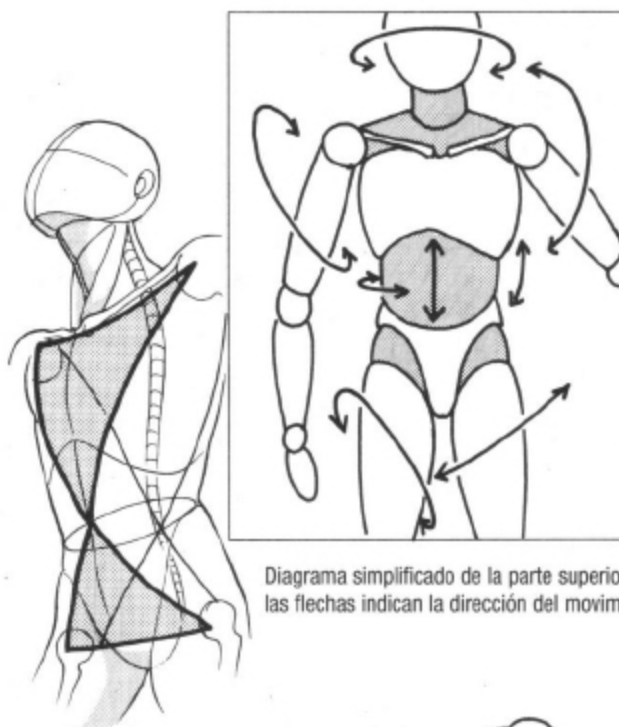
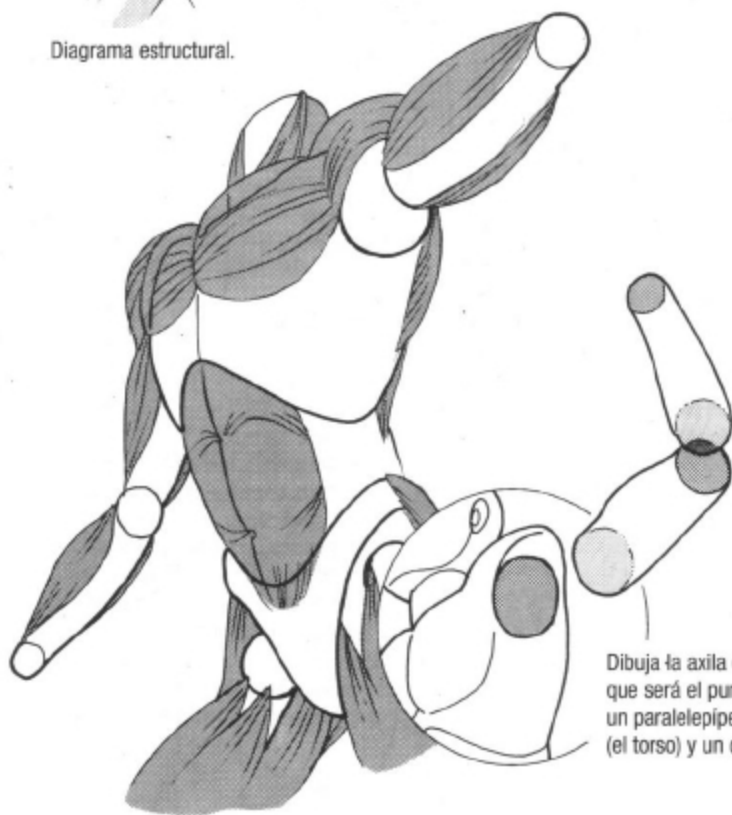


Diagrama estructural.



Dibuja la axila con una curva que será el punto de unión entre un paralelepípedo rectangular (el torso) y un cilindro (el brazo).



Musculatura

Cuando dibujas, las zonas más comunes en las que puedes exagerar los músculos son los brazos, el pecho y las piernas.



Los músculos abdominales se agrupan en 2 columnas verticales y en tres filas horizontales. Remárcalos cuando quieras representar un abdomen bien definido.



Cuerpo endeble con hombros poco definidos.

- Cuando quieras representar una musculatura pobre añade tan solo algunas curvas a las articulaciones.
- Esta figura tendrá un cuello esbelto y unos hombros más estrechos. Recuerda que el tamaño de las caderas debe ser siempre menor.
- Cuanto menos marques la musculatura que hay entre el pecho y el abdomen, mejor.



El cachas.

- Dibuja un cuello corto y muy ancho. Los hombros y las clavículas hazlos corpulentos.
- El pecho y los hombros dibújalos muy anchos y musculosos. La cintura ha de ser estrecha, intenta que tenga la misma medida que la cabeza.
- Exagera la ondulación de los músculos en los brazos y en las piernas, y dibuja la zona de las articulaciones más estrechas.



Cuerpo fibroso.

- Dibuja unos hombros firmes.
- Utiliza unas líneas bien definidas para el pecho y el abdomen.
- Una ondulación moderada en los músculos de los brazos y las piernas le dará al personaje el toque que quieres.

Recuerda que la condición de los músculos y la estructura ósea debe ser la misma en todo el cuerpo. En el trasero usa unas cuantas líneas y en los muslos un par de curvas para definirlos según el tipo de cuerpo que quieras dibujar.



Utiliza líneas suaves, algo curvas, para dibujar un trasero poco trabajado.

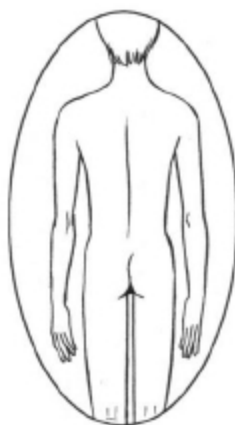


Utiliza una combinación de líneas rectas y curvas para conseguir un trasero firme y atlético.



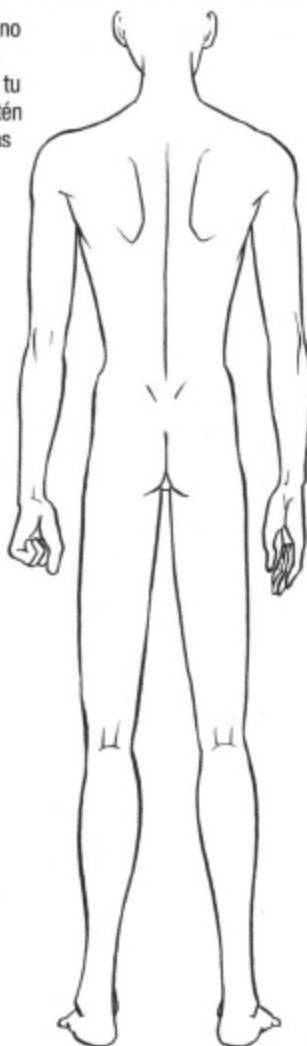
Utiliza, principalmente, líneas rectas para un trasero típicamente masculino y algo huesudo.

La espalda de un personaje masculino poco musculoso es muy similar a la de una mujer. Para que de espaldas tu personaje parezca más varonil mantén el trasero más pequeño. Utiliza líneas más rectas y haz que la pelvis sea menos prominente.



Un muchacho de espaldas
Cuando dibujes a un chico en edad de crecimiento procura no remarcar los músculos ni la osamenta.

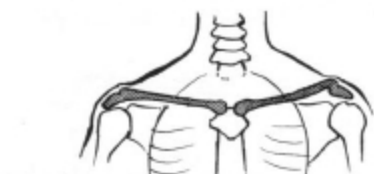
Cuerpo poco musculoso de espaldas.



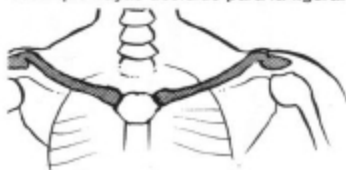
Cuerpo musculoso de espaldas.



Hombros: redondeados o cuadrados



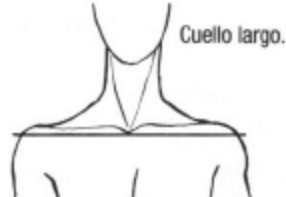
Tendrás que dibujar los hombros redondeados o cuadrados dependiendo de la estructura ósea que hayas decidido para la figura.



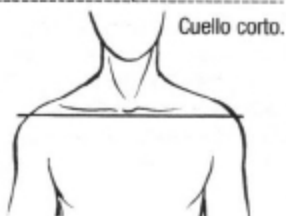
Hombros cuadrados.



Hombros redondeados.



Cuello largo.



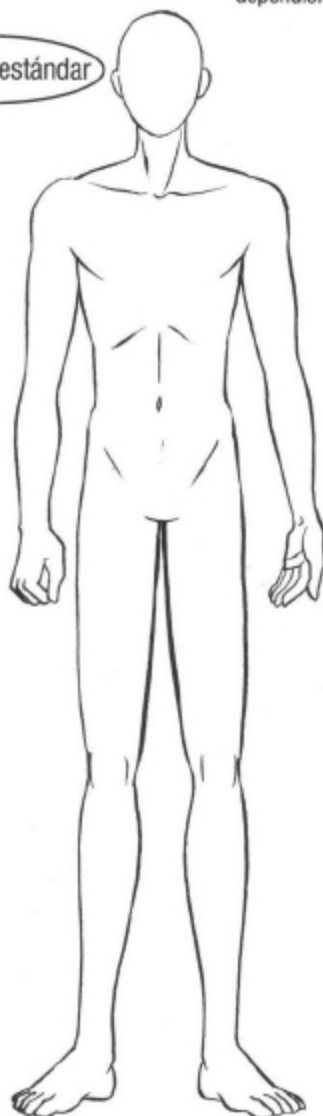
Cuello corto.

Fíjate en que los cuerpos que tienen unos músculos bien definidos en la zona donde se une el cuello con los hombros (trapecio) suelen tener cuellos cortos y hombros redondeados.

Tipos de cuerpos

En dibujo hay tres tipos de cuerpos: el cuerpo estándar, el delgado y el musculoso. Un mismo personaje puede tener una apariencia totalmente diferente dependiendo de la condición muscular que se le dé.

1. Cuerpo estándar



Cuerpo prototípico.



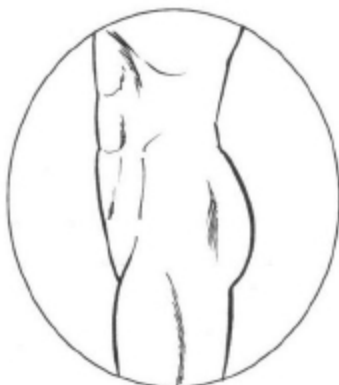
Cuerpo musculoso.



Cuerpo prototípico: perfil.

Añade musculatura

- Expande la zona torácica y ensancha el pecho.
- Dibuja los brazos y las piernas utilizando líneas rectas y curvas. Da volumen a los músculos.
- Haz las muñecas y los tobillos delgados y las articulaciones robustas y gruesas.
- Amplía el cuello y los hombros.

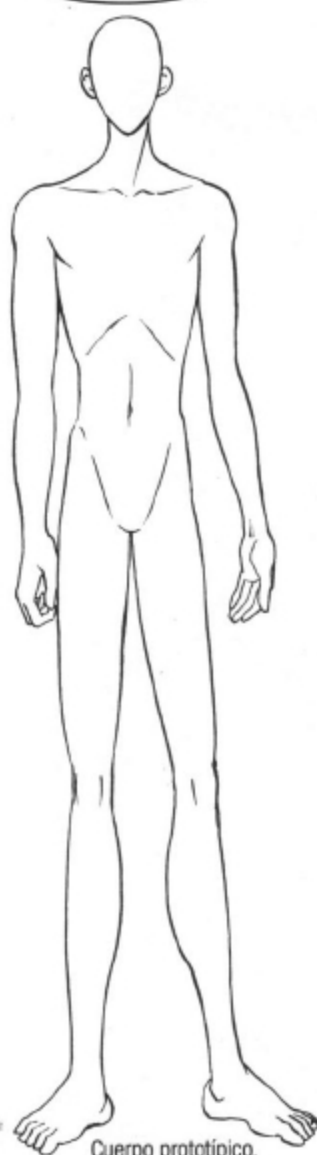


Cuerpo musculoso: caderas de perfil.

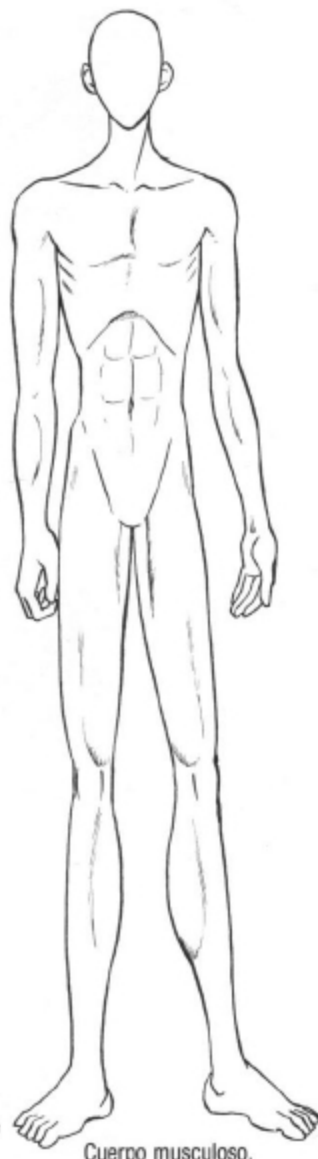


Cuerpo musculoso: pecho de perfil.

2. Cuerpo delgado



Cuerpo prototípico.



Cuerpo musculoso.



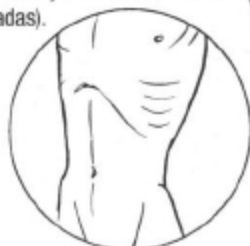
Cuerpo prototípico: perfil.



Cuerpo musculoso: perfil.

Rasgos característicos del cuerpo delgado

- Pecho poco prominente, torso alargado.
- Brazos y piernas largos y esbeltos (musculatura poco remarcada).
- Costillas prominentes (queda a tu elección dibujarlas más o menos exageradas).



Trasero de un personaje con el cuerpo de tipo estándar.



Trasero de un personaje con el cuerpo de tipo delgado.

Los hombres, incluso los que tienen un cuerpo de tipo estándar, suelen acumular muy poca grasa en la zona del trasero, por eso los huesos de las caderas normalmente son más prominentes. En un cuerpo de tipo delgado los huesos resaltan mucho más.

Tipos de rostros

Los tipos de rostros masculinos se pueden agrupar en dos categorías generales: los rostros de los personajes masculinos de manga para mujeres y los rostros de los personajes masculinos de manga para hombres.

Caras típicas de personajes masculinos en manga para mujeres.



Iris grande
Pestañas
Cejas finas



Personajes masculinos en manga para mujeres
El típico personaje masculino en manga para mujeres es un joven guapo y atractivo que responde a los ideales de belleza de las mujeres. Hay tantos tipos de caras como tipos de consumidoras.

Caras típicas de personajes masculinos en manga para hombres.



Iris pequeño
Sin pestañas
Cejas gruesas



Personajes masculinos en manga para hombres
Tradicionalmente, los dibujantes conciben a estos personajes como hombres de acción, fuertes y bien parecidos. Sin embargo, últimamente la variedad de tipos ha incrementado mucho y ahora hay también muchos personajes tímidos y afeminados, entre otros.

Dibujar un rostro masculino

Hay dos formas de dibujar un personaje masculino. La primera es dibujar un personaje masculino tal cual y la segunda es dibujar un rostro femenino y luego añadirle un cuerpo masculino.

1. Rostro masculino



Personaje con rasgos masculinos típicos: Cejas gruesas, irises pequeños, sin pestañas, cuello ancho, boca grande, mandíbula cuadrada y nariz alargada.



Variante 1: El mismo personaje con cejas delgadas y cuello fino.



Variante 2: El personaje sigue teniendo las cejas y el cuello finos, pero los ojos ahora son más grandes y con pestañas.



Variante 3: Este personaje tiene los rasgos típicos de un rostro femenino, pero al dibujarle las cejas gruesas y no ponerle pestañas, se entiende que en realidad es un hombre.



Variante 4: Éste tiene todos los rasgos propios de un rostro femenino a excepción de las cejas, que son gruesas. Utilizamos el contorno del cuello para marcar la nuez.

2. Rostro femenino unido a un cuerpo masculino



Tipo 1: "Mujer fatal" transformada. Transformamos el personaje en un varón dibujándole un cuerpo masculino. Utiliza el contorno del cuello y los hombros para caracterizarlo y ensancharlos.



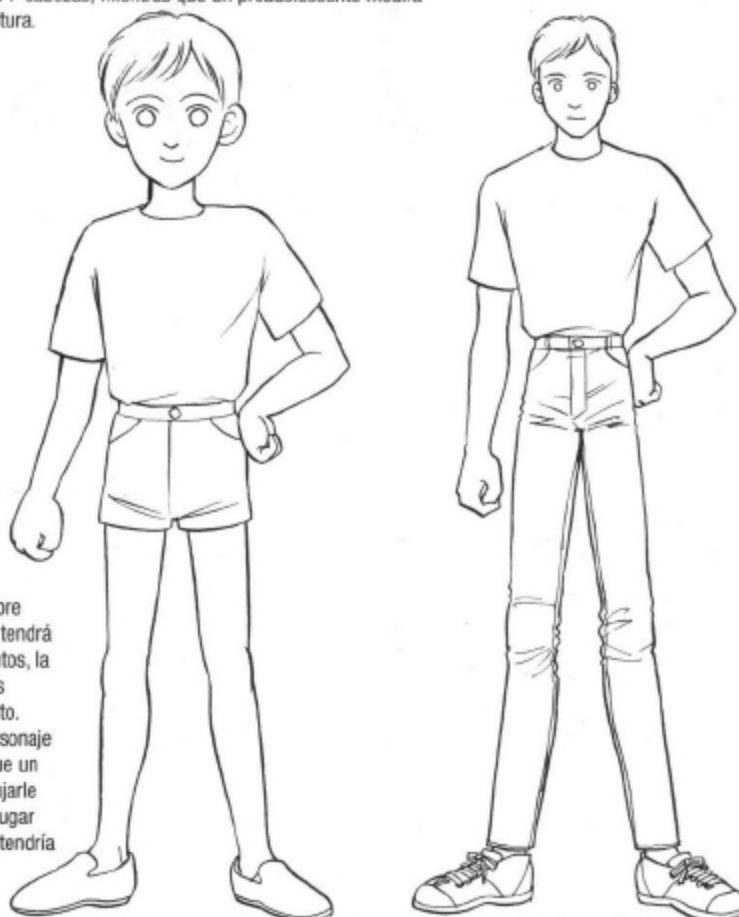
Tipo 2: Quinceañera transfigurada. El cambio se consigue haciéndole el cuello más corto y más ancho.



Fijate: puedes conseguir que un personaje con el cuello delgado y los hombros finos parezca del género masculino simplemente evitando dibujarle los pezones.

Diferencias entre niños y adultos

Si tomamos la cabeza como medida podremos decir que la altura de un adulto joven será de unas 7 cabezas, mientras que un preadolescente medirá entre 5 y 6 cabezas de altura.



En contraste con un hombre adulto, el preadolescente tendrá los hombros algo más juntos, la cabeza relativamente más grande y el torso más corto. Para conseguir que el personaje parezca más un "niño" que un "bebé", sólo hay que dibujarle los brazos más finos, en lugar de rechonchos, como los tendría un niño pequeño.

El gordito

Dibuja las manos y las piernas pequeñas y rechonchas.

El desgarbado

Dibuja los hombros estrechos y la cabeza grande para que siga pareciendo un niño.

Los dedos de los niños son cortos.



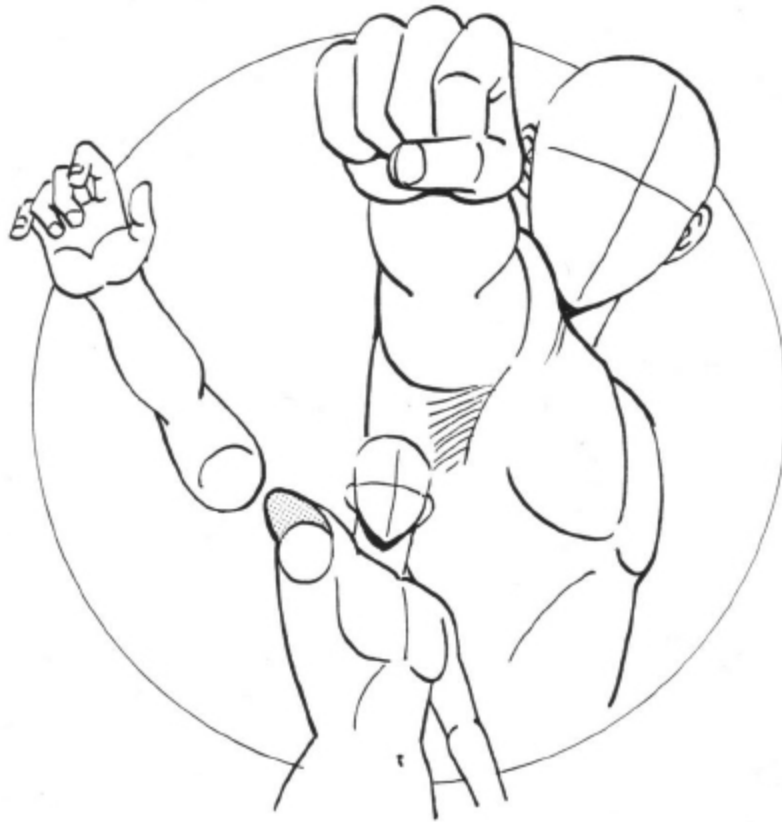
El típico niño manga

Si dibujamos las muñecas y los tobillos muy gruesos conseguiremos que parezca un niño pequeño.

Capítulo 2

El cuerpo masculino

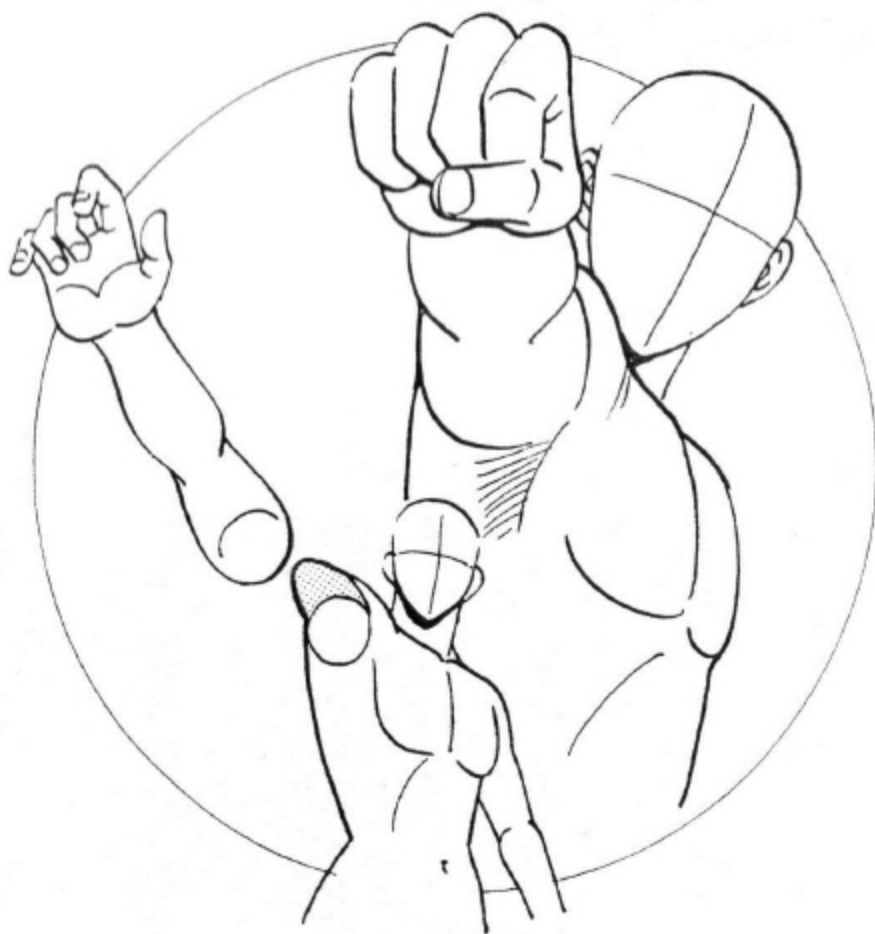
Partes y articulaciones



Capítulo 2

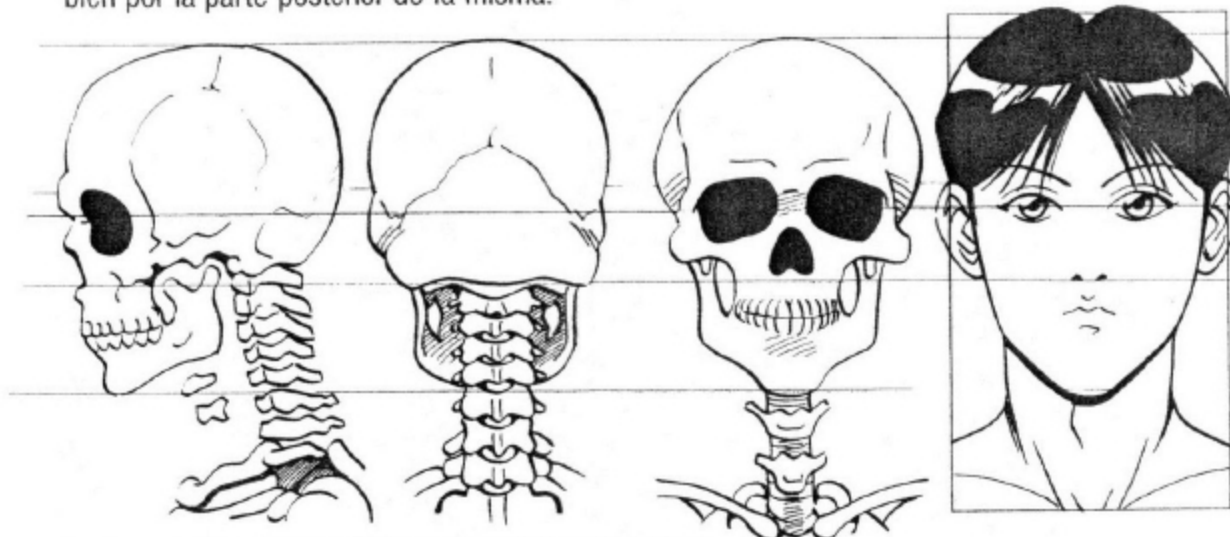
El cuerpo masculino

Partes y articulaciones

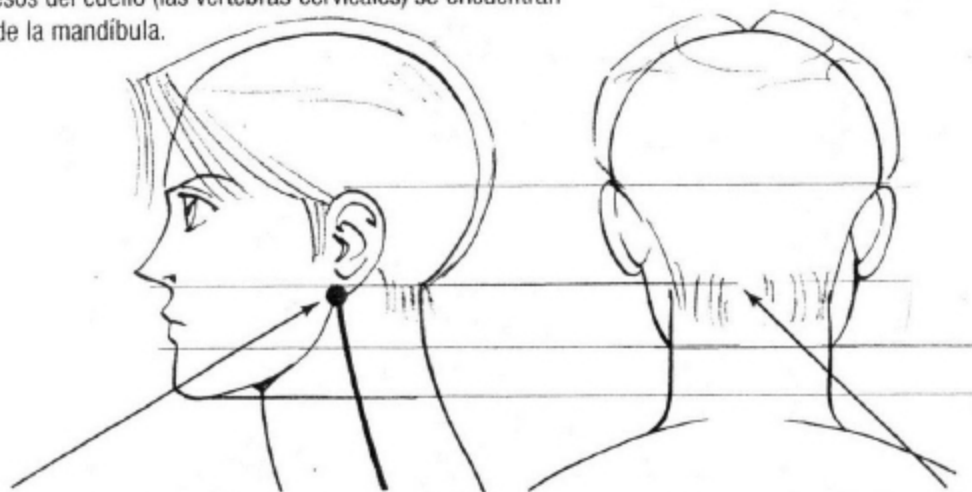


La cabeza y el cuello (la calavera y las vértebras cervicales)

El cuello no se une a la cabeza justo por debajo sino más bien por la parte posterior de la misma.

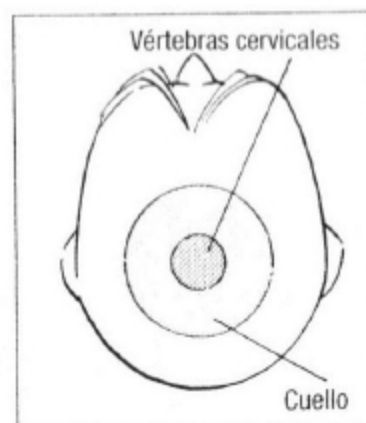
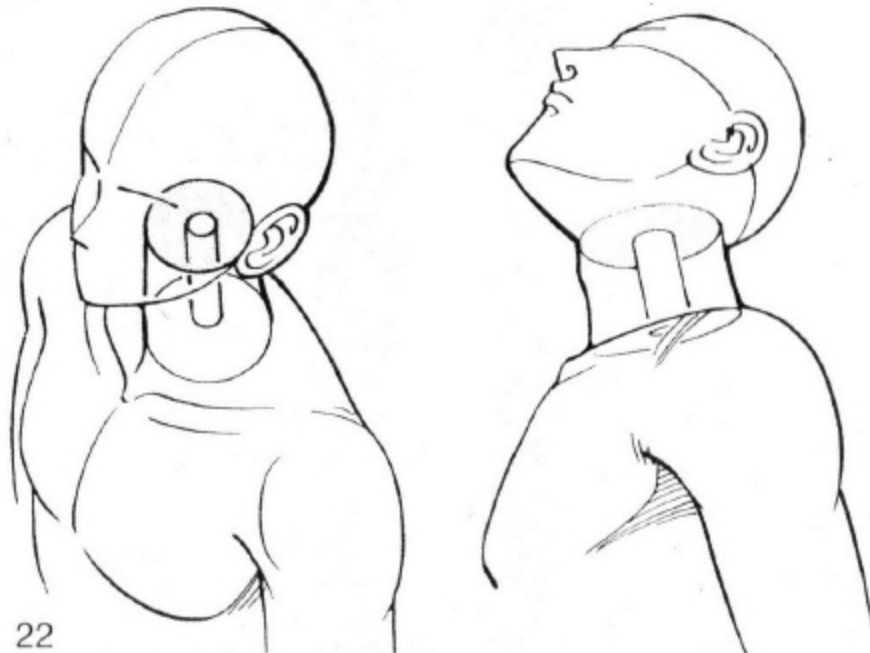


Los huesos del cuello (las vértebras cervicales) se encuentran detrás de la mandíbula.



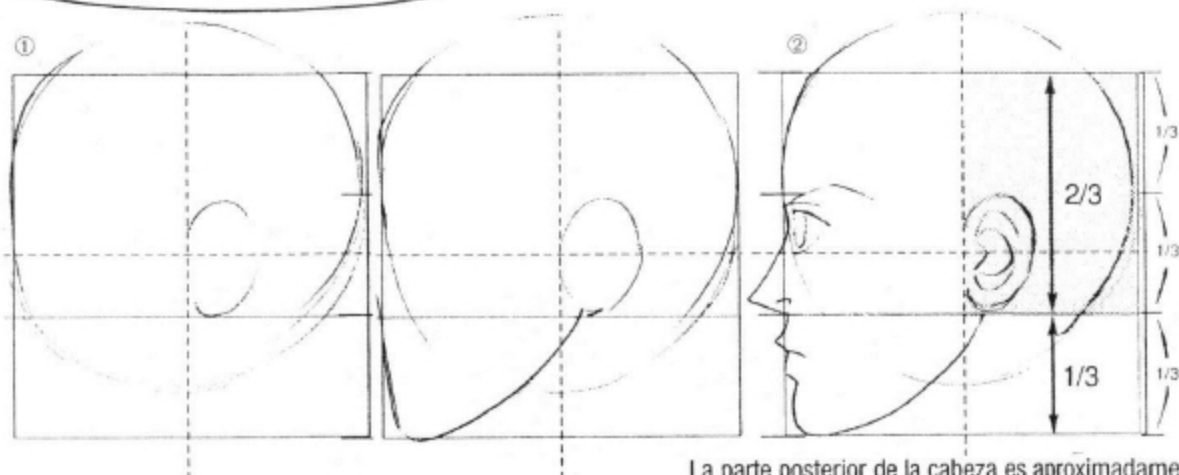
El área donde se une el cuello con la cabeza está a la misma altura que el punto donde se unen la parte baja de la nariz y la boca.

El pelo comienza donde el cuello se une con la cabeza.

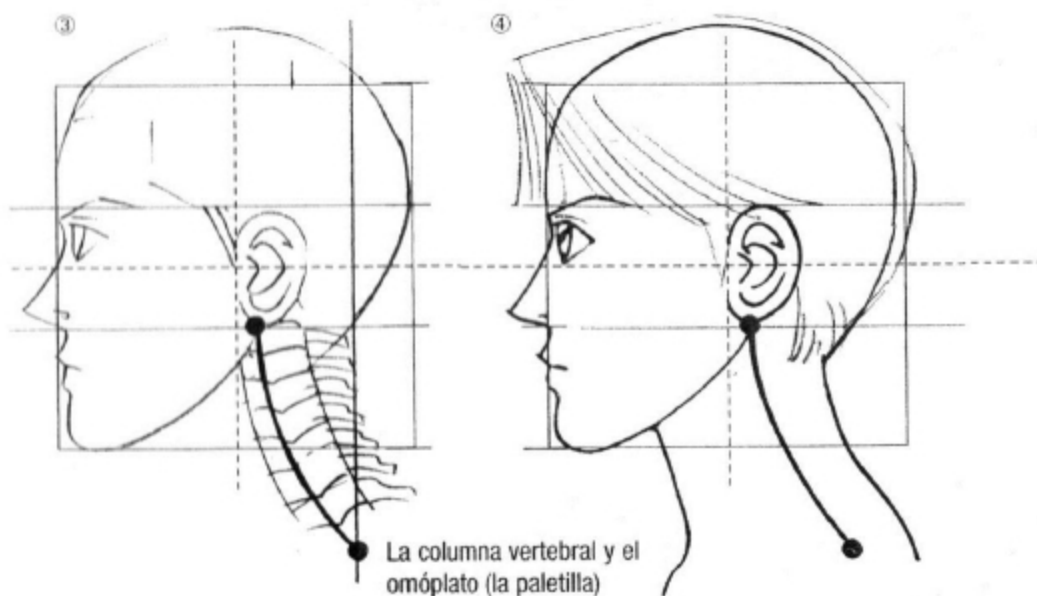


La cabeza vista desde arriba.

Partes de la cabeza y proporciones



La parte posterior de la cabeza es aproximadamente $\frac{2}{3}$ del tamaño total de la cabeza.

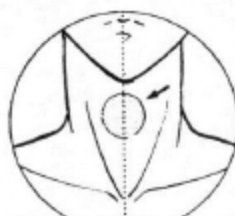


La columna vertebral y el omóplato (la paletilla)

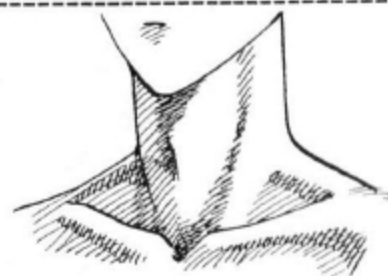
La nuez



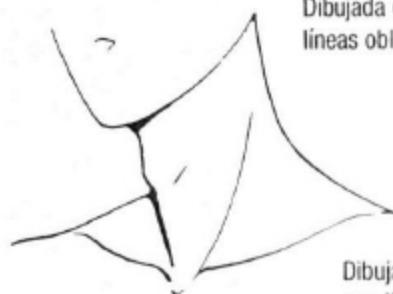
La nuez se encuentra bajo la mandíbula.



El eje axial del cuerpo divide la nuez en dos.



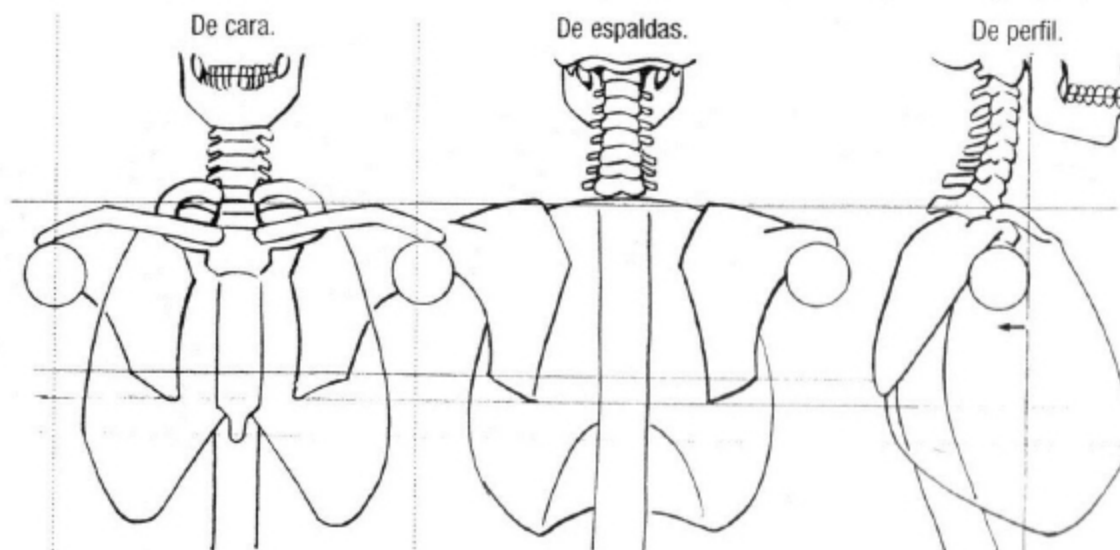
Dibujada con líneas oblicuas.



Dibujada con una línea.

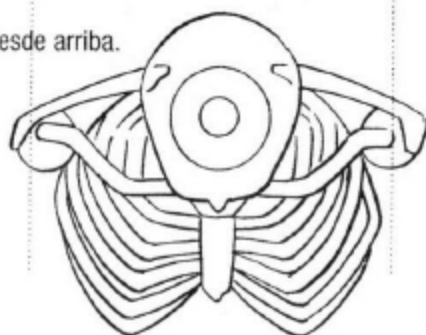
La relación entre el cuello y los hombros

La clave para conseguir que el personaje que dibujas sea realista es dar profundidad a la cabeza, al cuello y al torso. Practica la relación entre estas partes utilizando una figura simplificada.

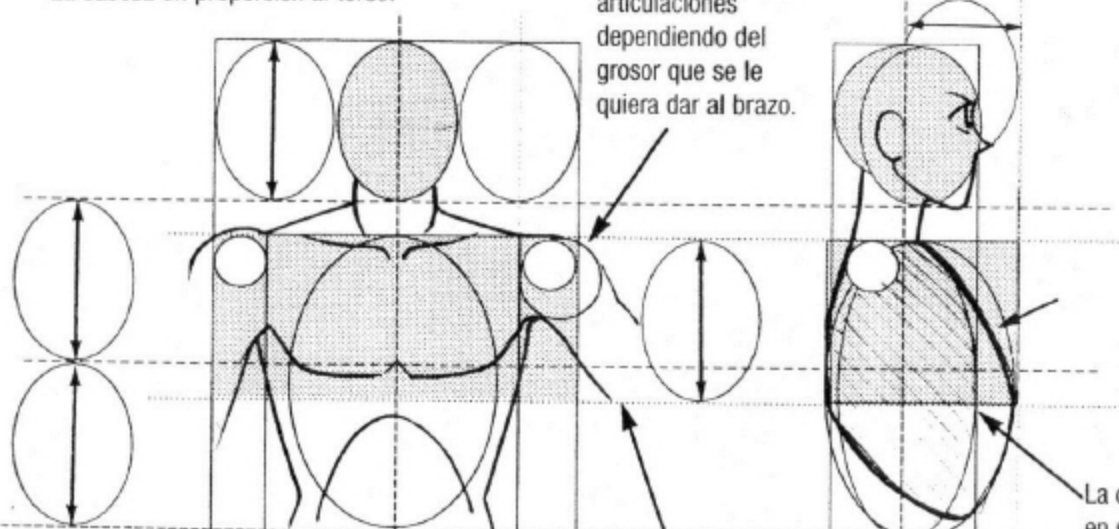


Los hombros están por detrás del eje axial.

Desde arriba.



La cabeza en proporción al torso.

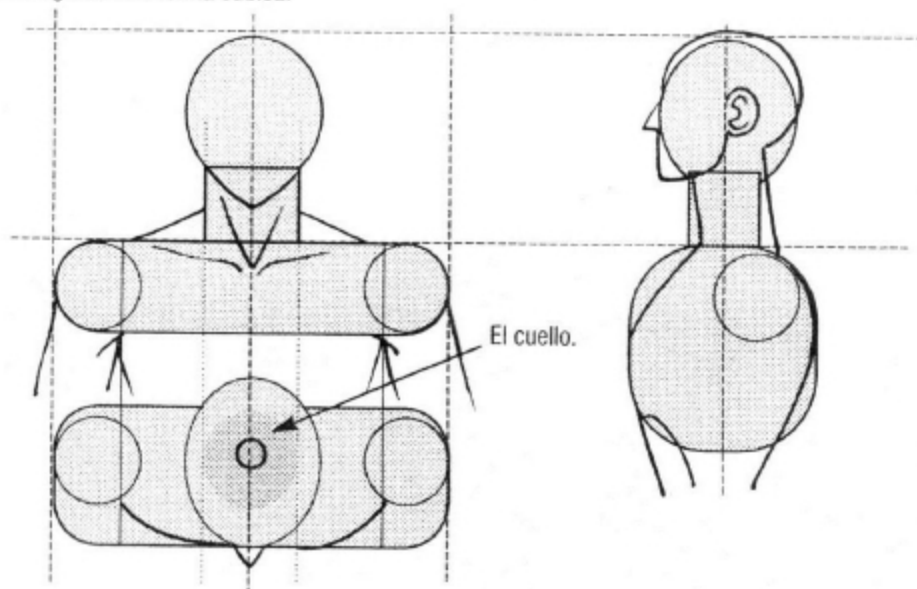


Los círculos representan los diferentes tamaños que pueden tener las articulaciones dependiendo del grosor que se le quiera dar al brazo.

Intenta que el pecho mida una cabeza de largo.

La caja torácica en una estructura ósea realista es más plana. En manga se dibuja muy hinchada.

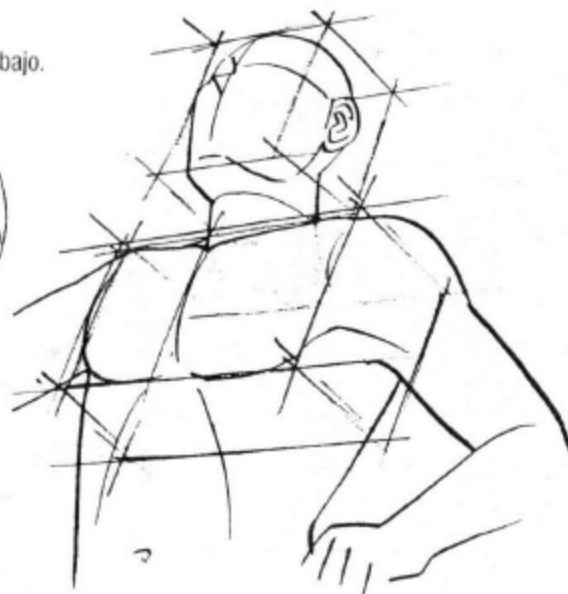
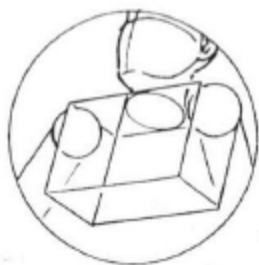
Estudia la relación entre la cabeza y el pecho
dibujando figuras con forma cúbica.



Ángulo moderadamente alto.



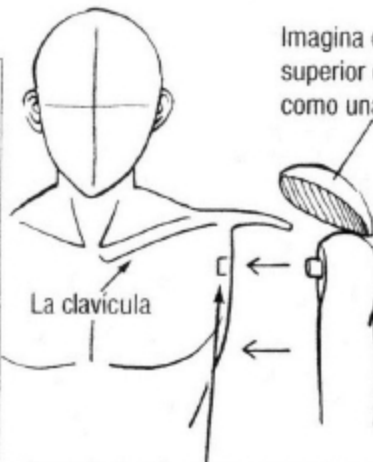
Ángulo moderadamente bajo.



Los hombros

El movimiento de los hombros

Supón que el brazo es un cilindro que está colocado entre el hombro y la axila.

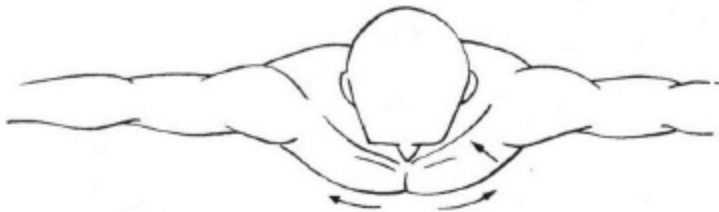


La articulación del hombro se encuentra un poco más abajo que la clavícula.

Imagina que la parte superior del hombro es como una tapa.

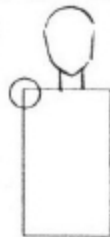
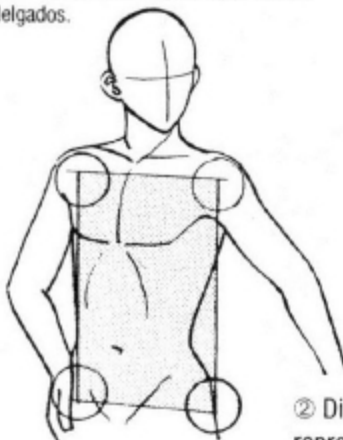


Los hombros están próximos a la espalda.



Los músculos de la clavícula y el pecho siguen el movimiento de los brazos y los hombros.

Si dibujas primero una figura con forma de caja para el cuerpo y decides la posición y el tamaño de los hombros, te resultará mucho más fácil colocar unos brazos delgados.



Brazos delgados y gruesos

① Fija la posición de los hombros.

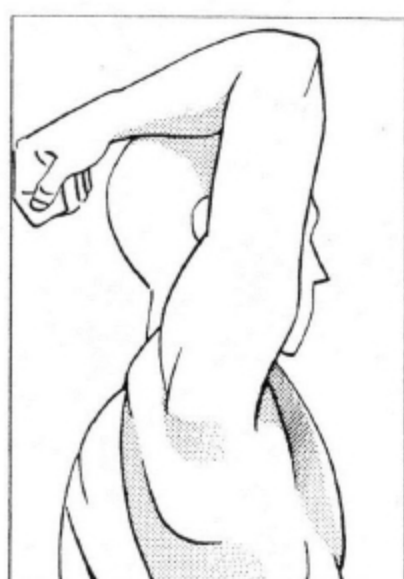
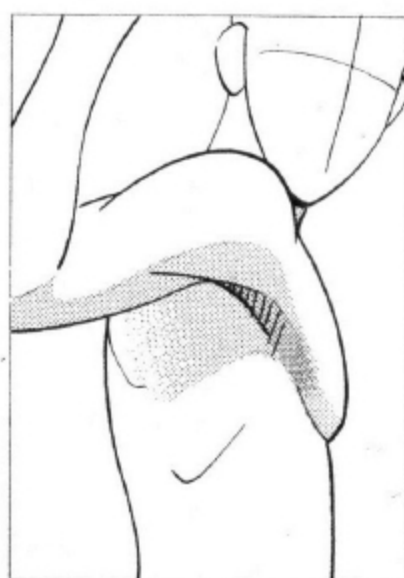
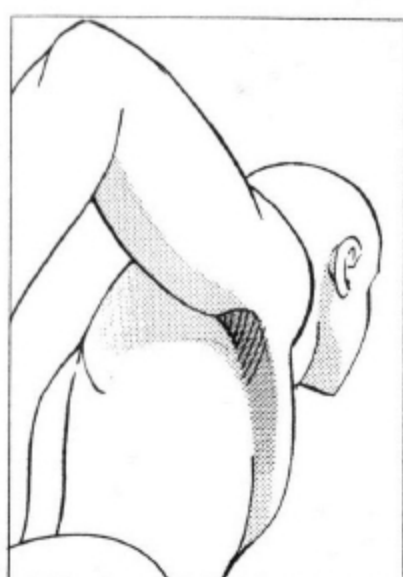
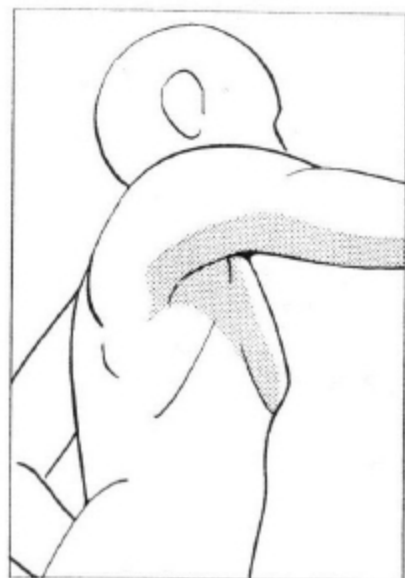


Si trazas una línea recta desde la espalda a la cintura conseguirás que el personaje parezca estar en forma, incluso aunque su pecho no esté muy desarrollado.



Si aumentas el volumen del pecho no olvides hacerlo también en los brazos.



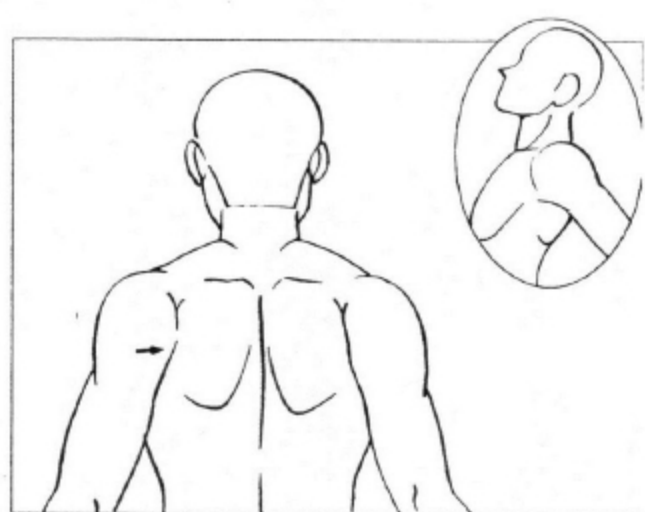
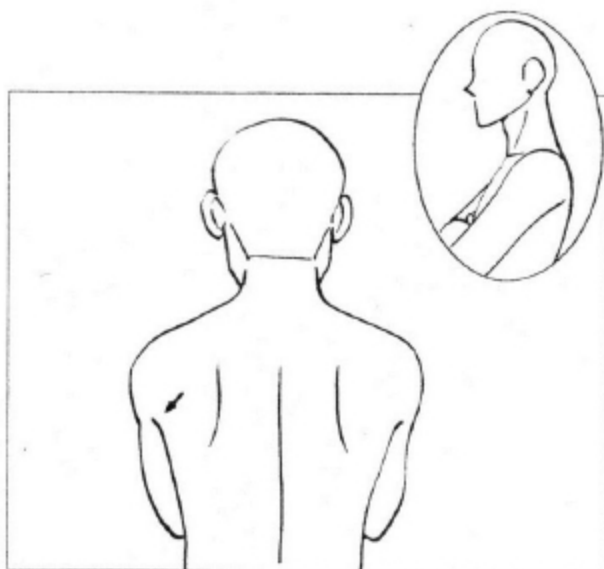
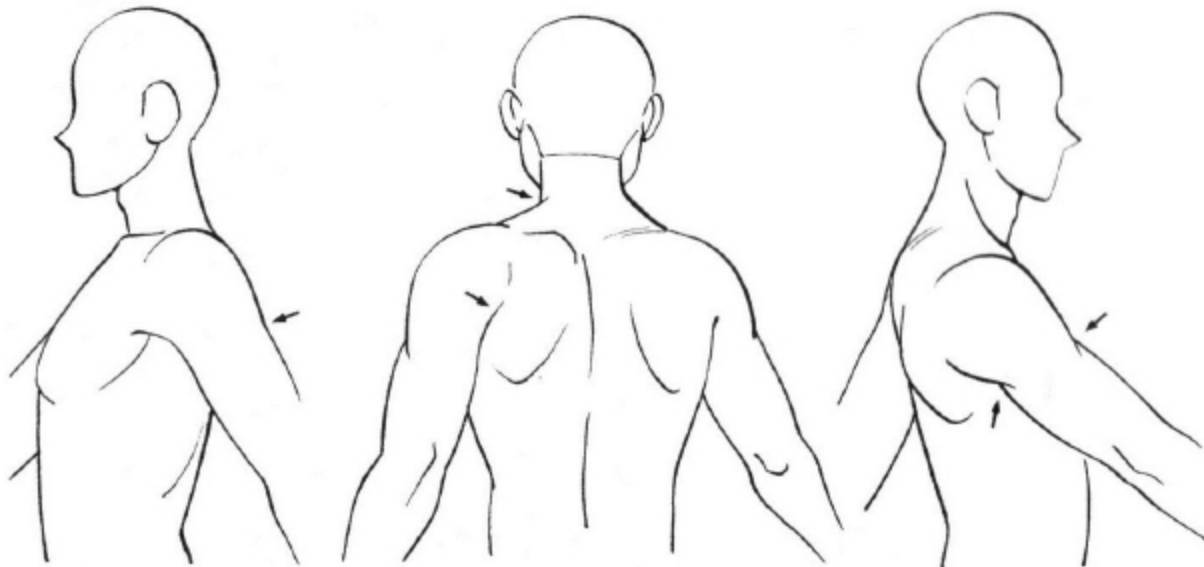


Los hombros y la parte superior de la espalda

Como el omóplato está unido a la articulación del hombro, la postura de la espalda variará obedeciendo al movimiento de los hombros, y el pecho dependerá de cómo se muevan los brazos.

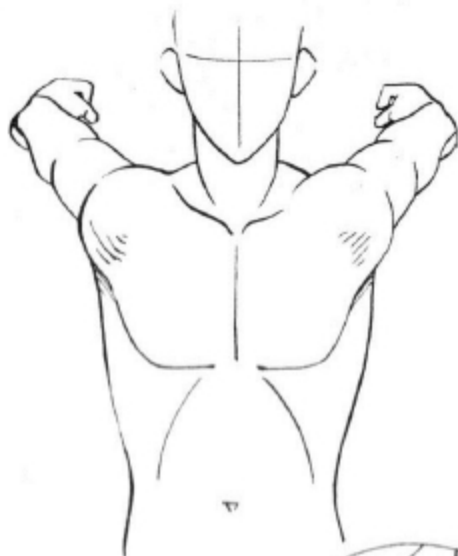
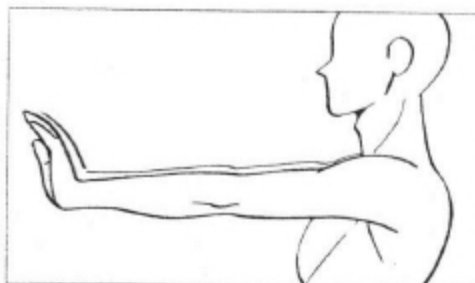
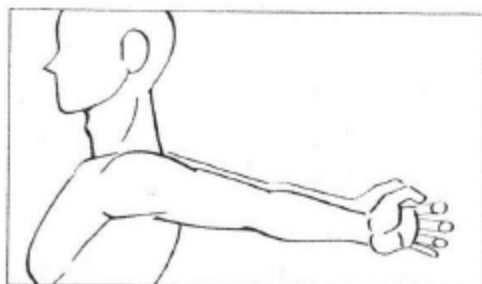


La apariencia de los hombros y la de toda el área del cuello cambia cuando los brazos están levantados.



Fíjate en cómo las axilas cambian de postura, moviéndose hacia delante, cuando los brazos rotan hacia atrás.

Los hombros y el pecho



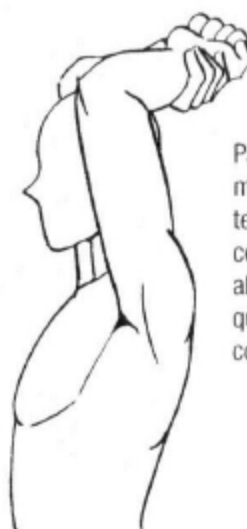
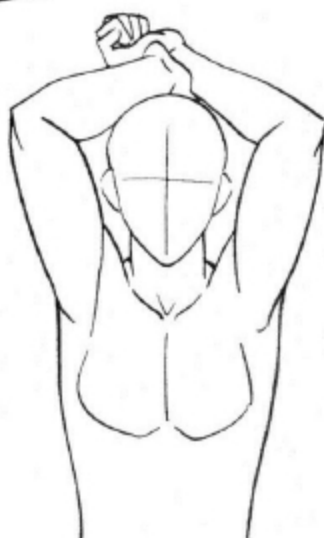
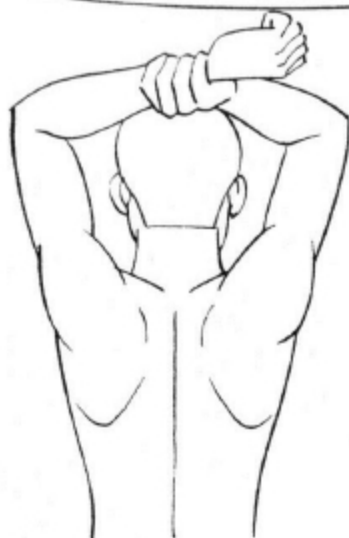
Al extender los brazos hacia atrás al máximo los músculos del pecho se estiran en la misma dirección.



Si se extienden los brazos hacia dentro los músculos del pecho se agrupan delante.



Brazos levantados (postura relajada)

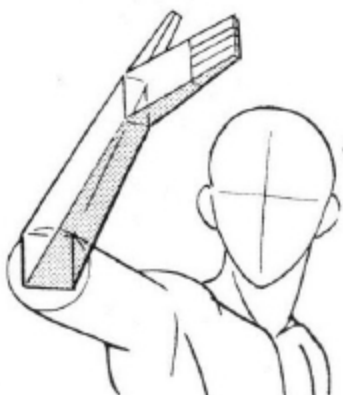
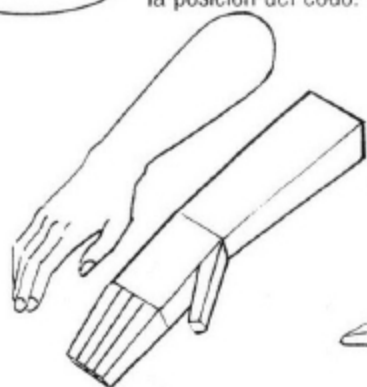


Para dibujar los músculos en tensión o relajados con los brazos en algo, sólo tienes que remarcar el contorno muscular.

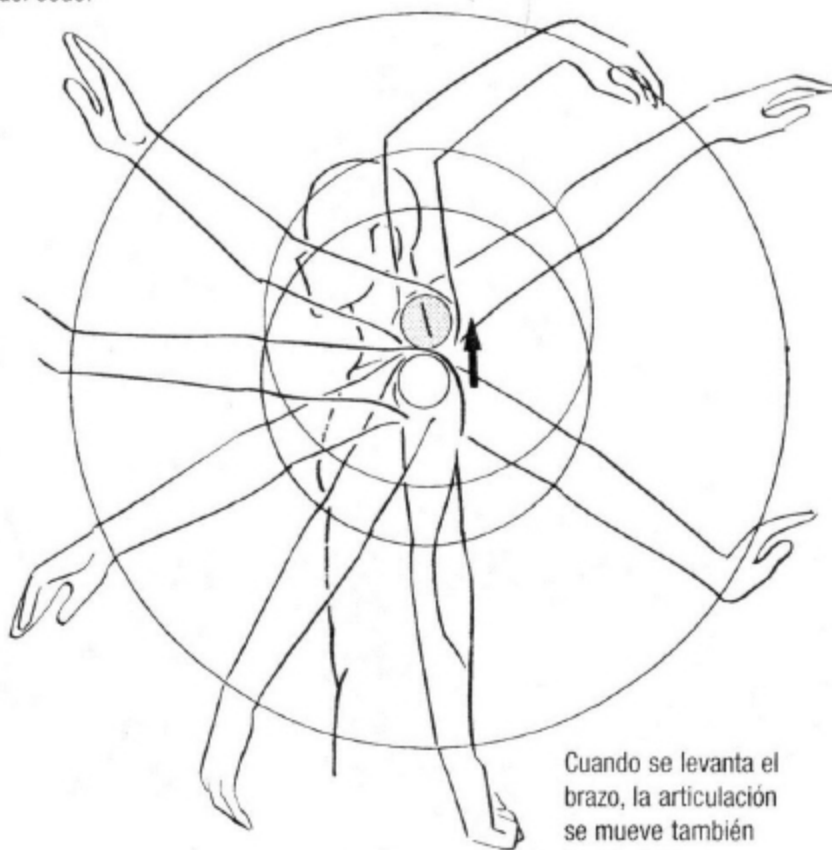
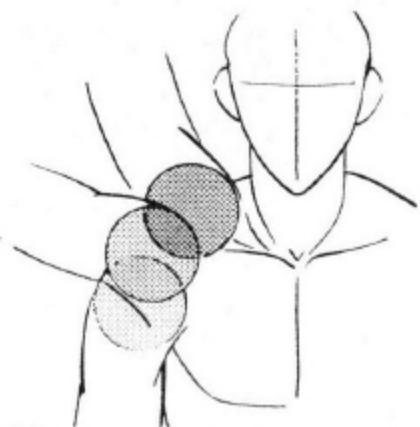
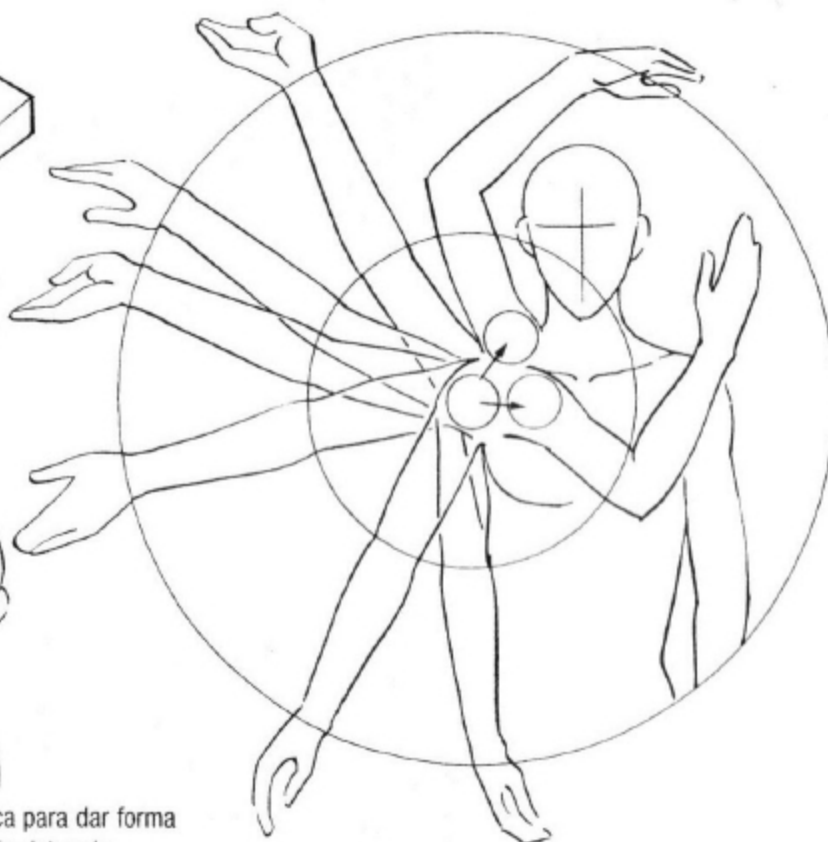
Los brazos y los codos

Los codos

Dibuja un círculo con el hombro como eje para determinar la posición del codo.



Utiliza figuras con forma cúbica para dar forma a las partes que hay por debajo del codo.

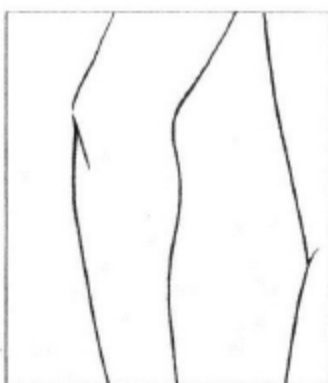


Cuando se levanta el brazo, la articulación se mueve también hacia arriba.

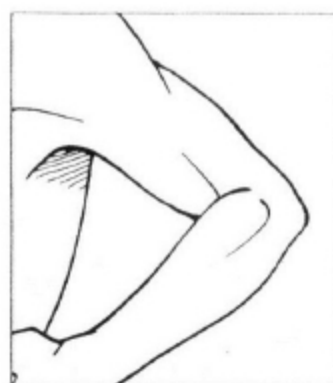
Brazos y codos



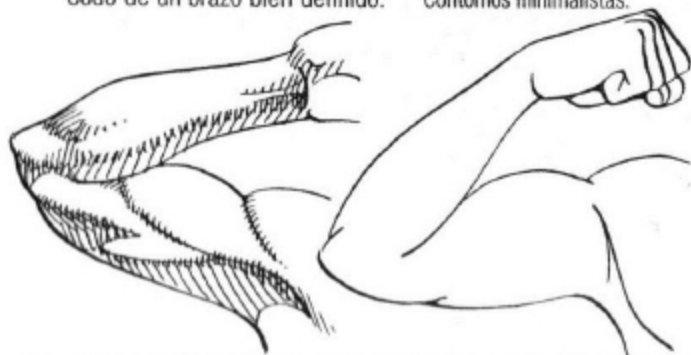
Codo de un brazo bien definido.



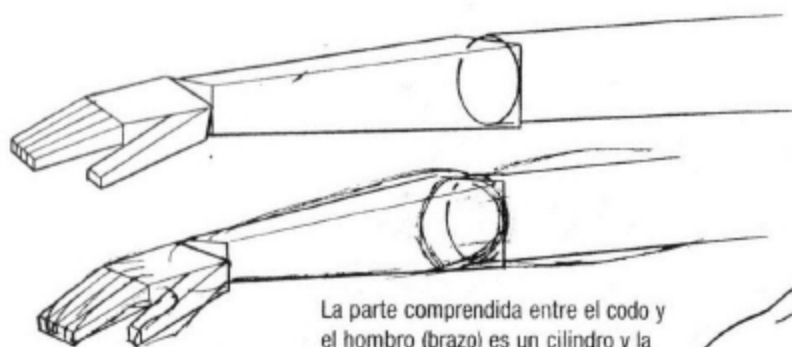
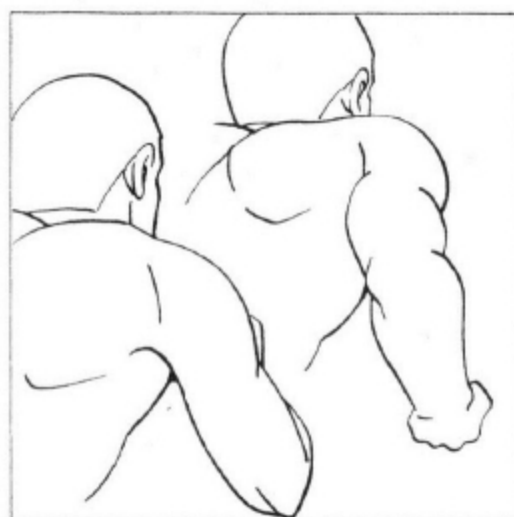
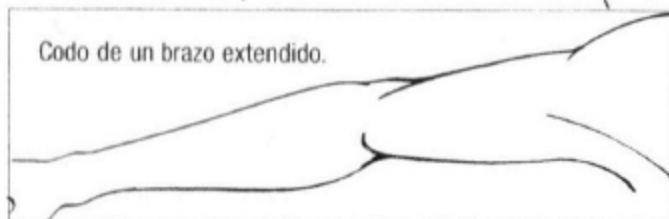
Contornos minimalistas.



Representación típica.



Codo de un brazo extendido.

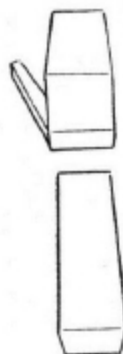


La parte comprendida entre el codo y el hombro (brazo) es un cilindro y la parte que abarca desde el codo a la muñeca (antebrazo) es un cubo.

El antebrazo y la mano nunca podrán estar de este modo.



Podría decirse que son prácticamente paralelos.



Los brazos

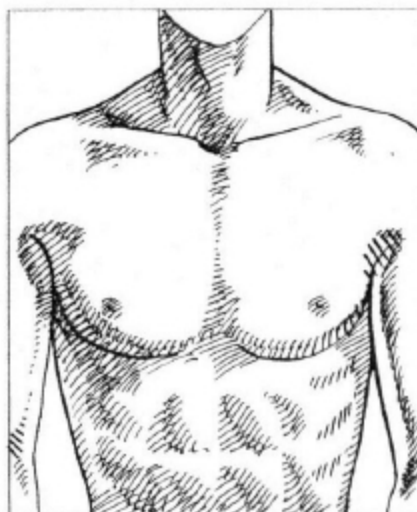


Si trazas con detalle los contornos de los músculos puedes convertir un brazo endeble en un brazo musculoso y robusto.

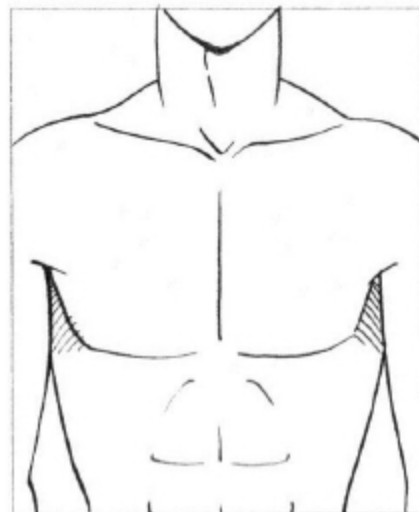
Dibujar el pecho y el torso

En manga hay cuatro tipos generales de cuerpos: el estándar, el fibroso, el enclenque y el musculoso. Dependiendo del cómic, los cuerpos de los personajes deberán seguir el estilo típico del manga o un estilo más realista (*gekiga* o manga con sombras, para temas más dramáticos).

Los personajes de manga son, básicamente, versiones abreviadas de figuras representadas de manera realista.

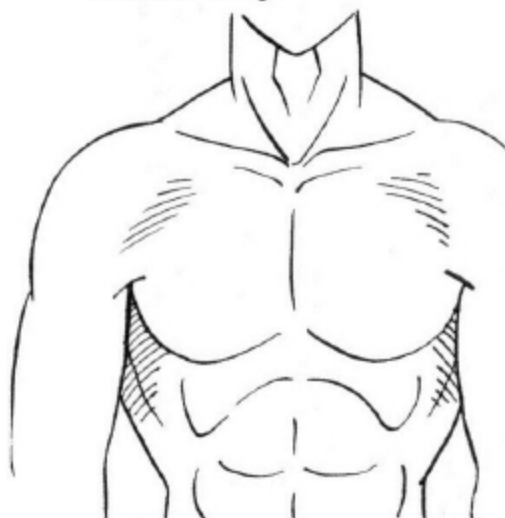


Cuerpo estándar: representación realista.

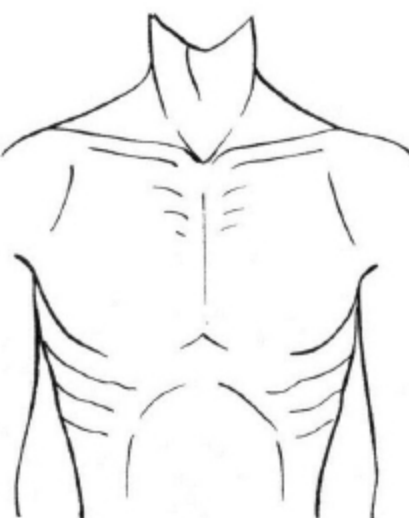


Cuerpo estándar: representación típica manga.

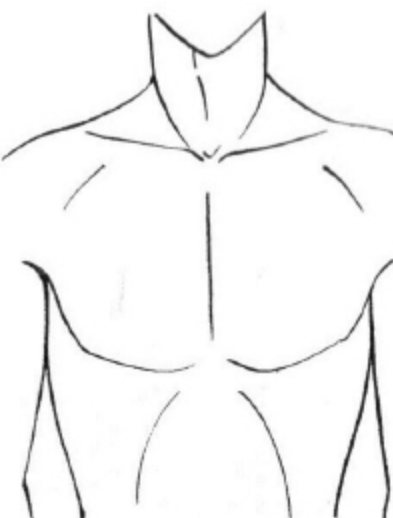
Modelos manga



Musculoso.



Enclenque.

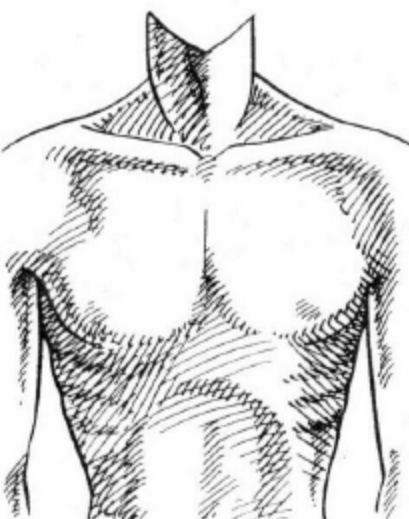


Fibroso.

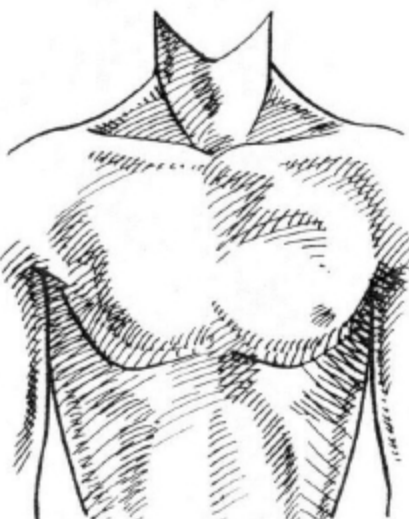
Modelos realistas



Musculoso.

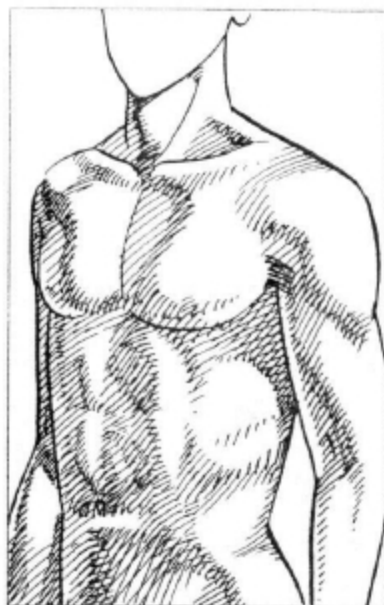


Enclenque.



Fibroso.

En los diseños realistas, un cuerpo musculoso normalmente se representa con muchas líneas y sombras mientras que otros tipos de cuerpos se dibujan con menos detalle.



Cuerpo estándar: representación realista.



Cuerpo estándar: representación típica manga.

Modelos manga



Musculoso.



Enclenque.

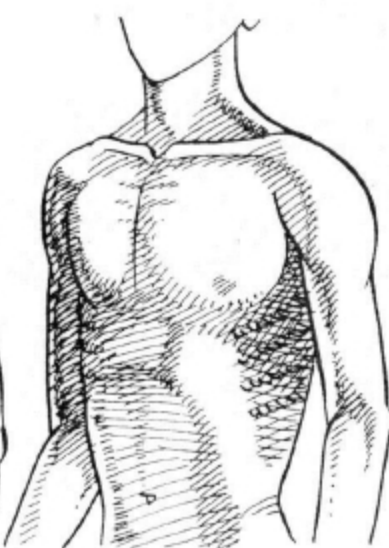


Fibroso.

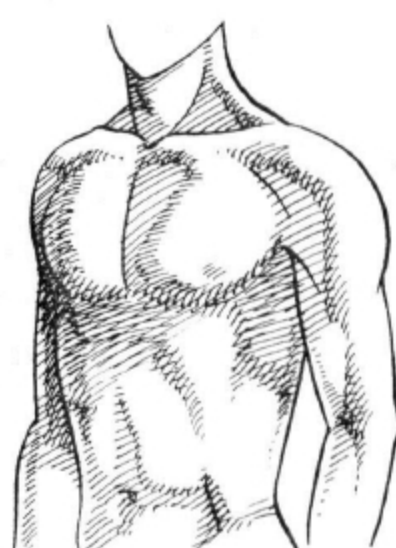
Modelos realistas



Musculoso.



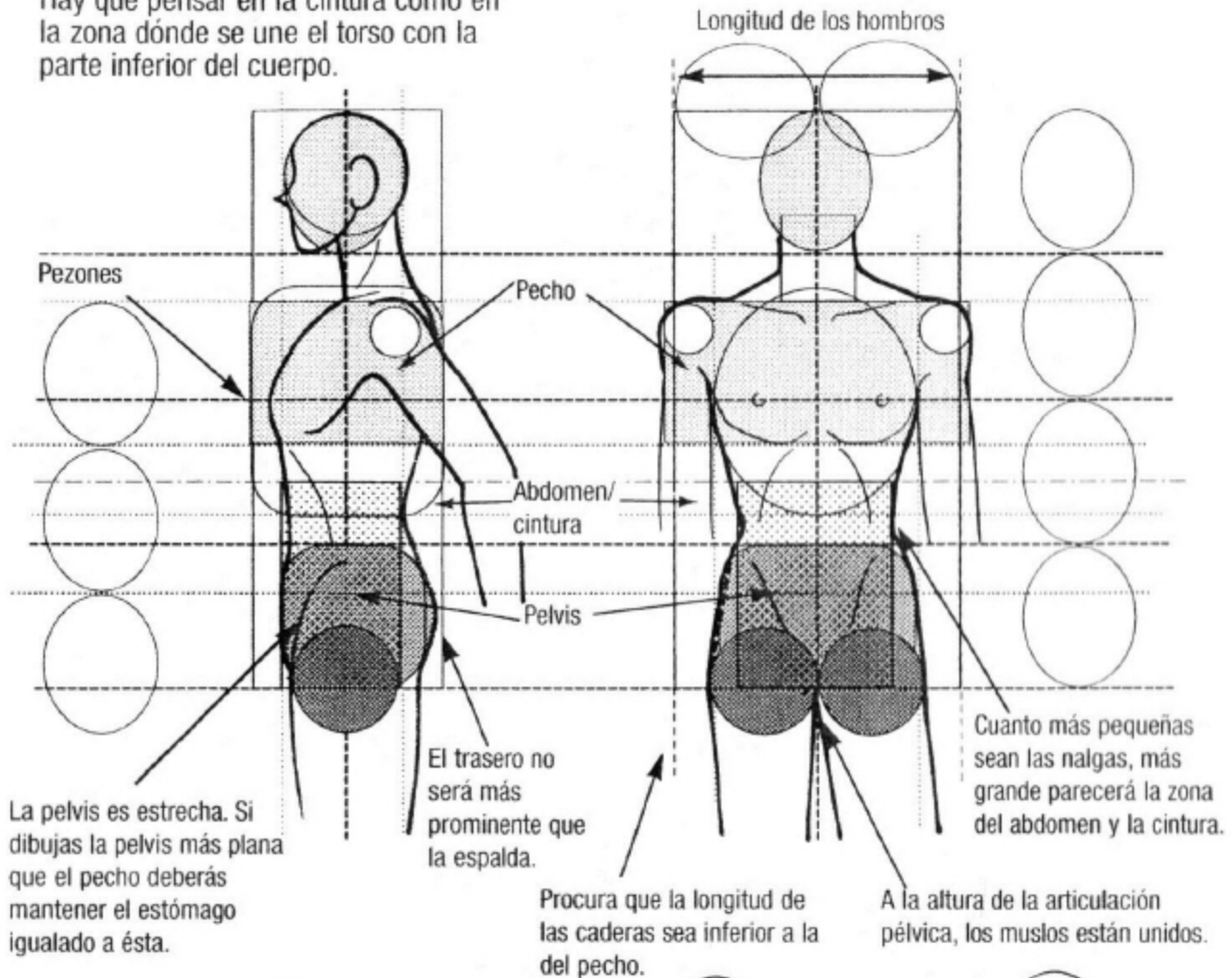
Enclenque.



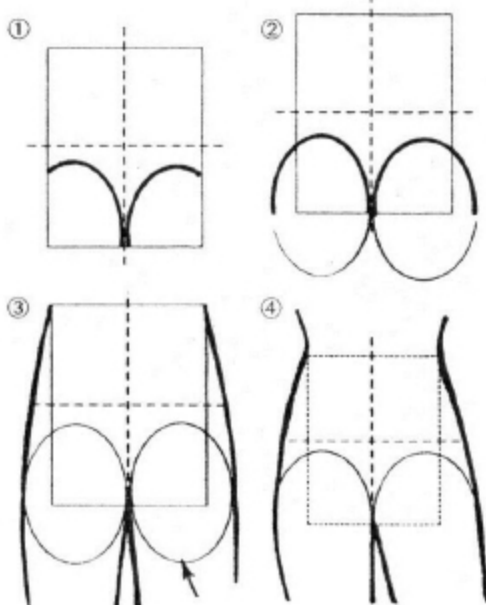
Fibroso.

La cintura

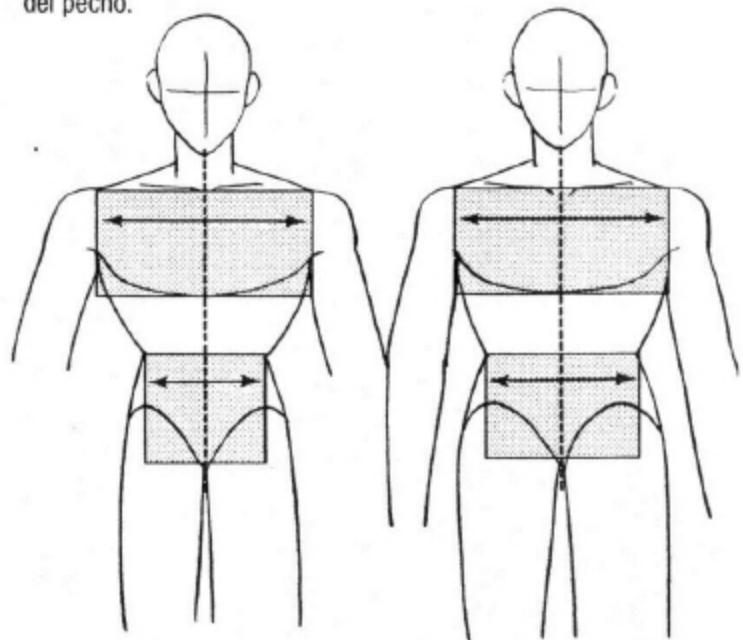
Hay que pensar en la cintura como en la zona dónde se une el torso con la parte inferior del cuerpo.



La clave está en mantener los muslos juntos a la altura de la articulación pélvica.



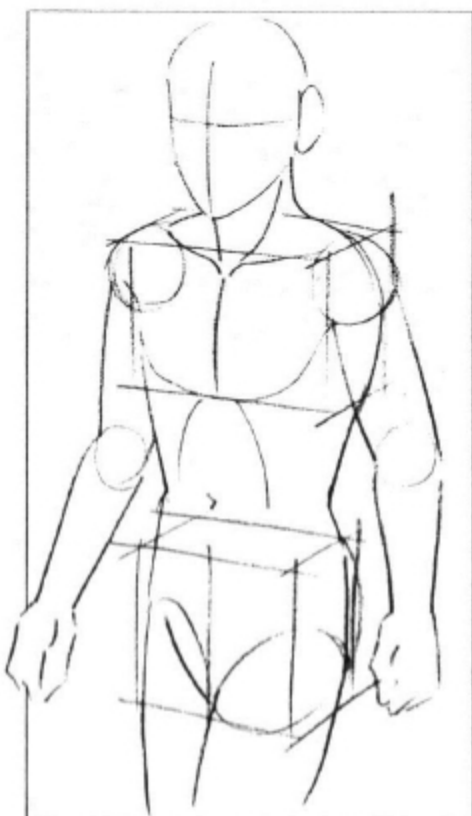
Si hiciésemos el diámetro horizontal de este óvalo más grande que el vertical, la figura sería femenina.



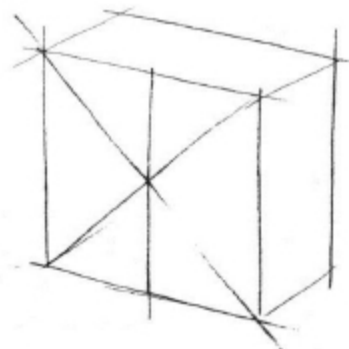
Anatómicamente, la proporción entre los hombros y la cintura es de 2:1,5. En manga, donde la cintura suele ser más delgada, la proporción sería de 2:1,3 ó 1,2.

Dibujar la cintura

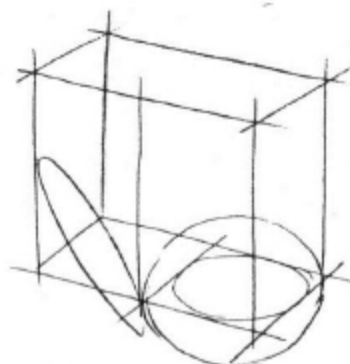
Dibuja la cintura y el pecho como si fueran cajas.



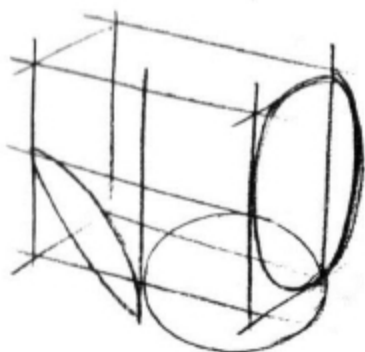
① Dibuja un esbozo simple de todo el cuerpo para visualizar la cintura.



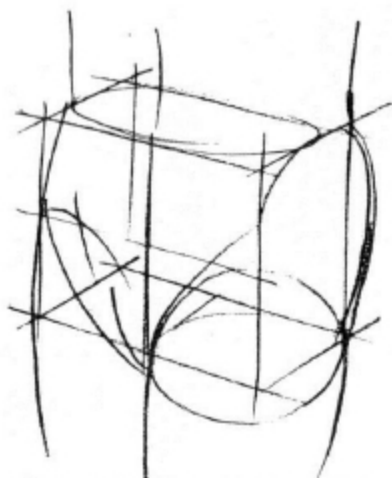
② Centra la zona pélvica con el eje axial.



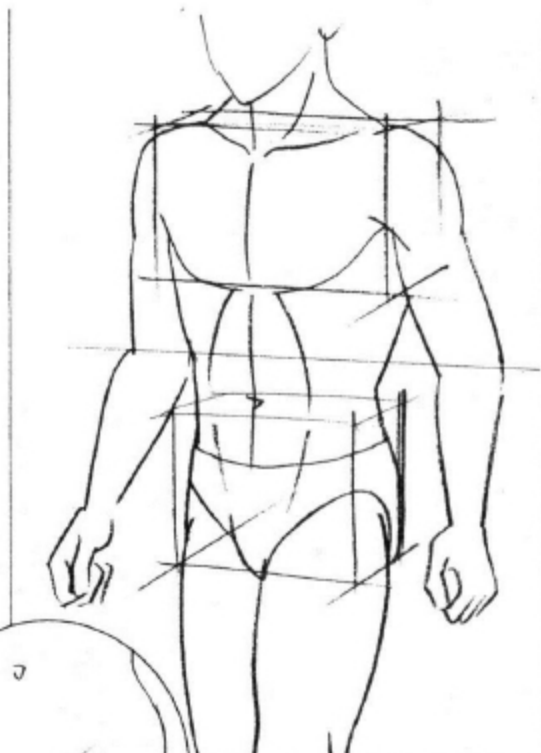
③ Delinea un par de óvalos para las articulaciones de la pelvis.



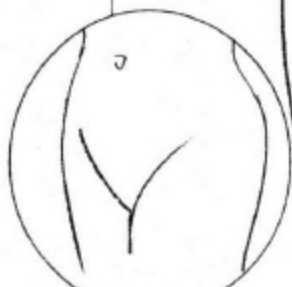
④ Establece y coloca la forma del trasero.



⑤ Dibuja las piernas unidas a la pelvis.



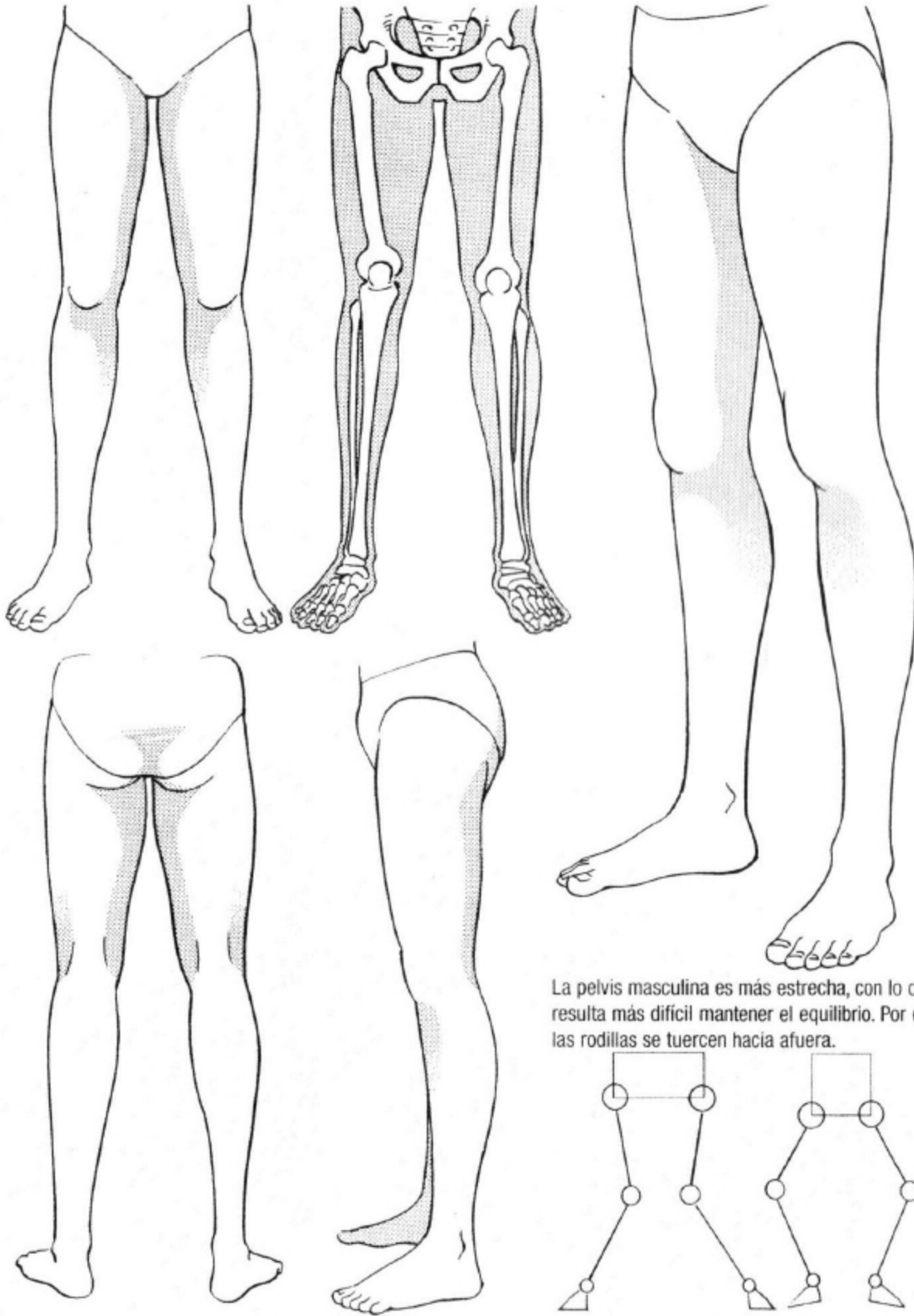
Caderas de una figura masculina: Usa, principalmente, líneas rectas para dar profundidad a la parte inferior del cuerpo. (¡Ojo! Cuanto más curvas utilices menos masculino parecerá).



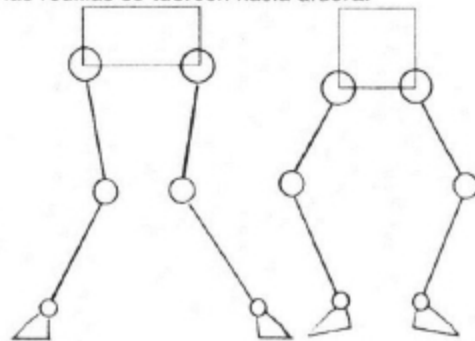
Caderas de una figura femenina.

Las piernas

Los hombres tienden a tener las piernas arqueadas, como si el caballo se les hubiera escapado de entre las piernas. Esto se debe a su estructura ósea.



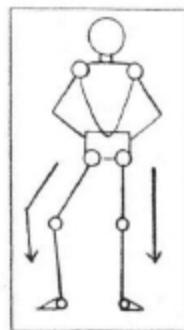
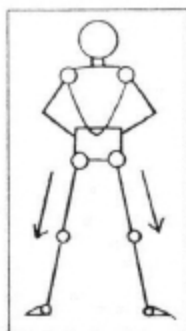
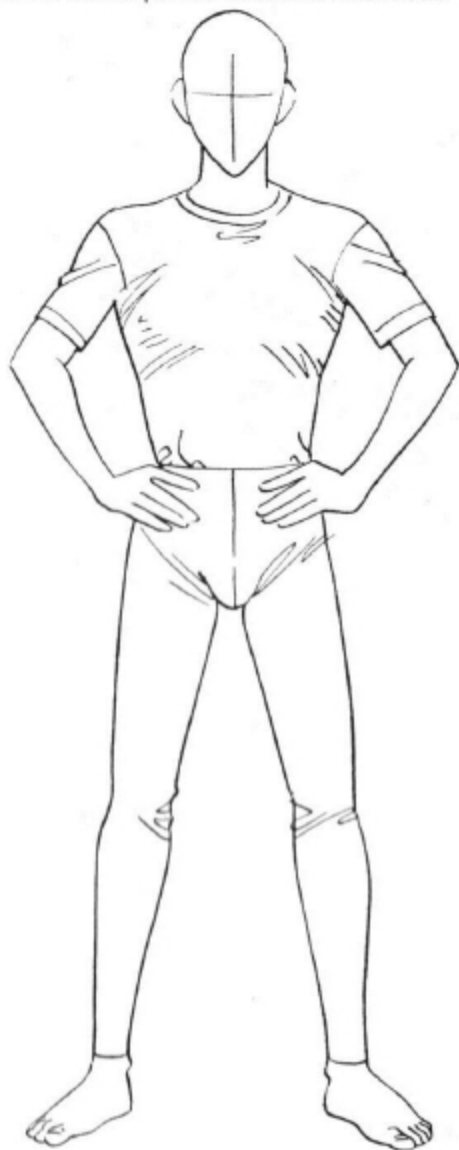
La pelvis masculina es más estrecha, con lo cual resulta más difícil mantener el equilibrio. Por ello, las rodillas se tuercen hacia afuera.



La pelvis femenina es más ancha y por esto le resulta más fácil mantener el equilibrio.

Piernas masculinas.

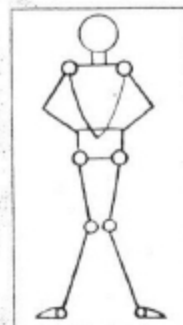
Para disimular las piernas patistevadas de tu personaje intenta dibujarlo ligeramente girado o de frente con las piernas totalmente extendidas.



A veces, dibujar a un personaje masculino con las piernas patizambas (con las rodillas hacia dentro) se considera apropiado, como por ejemplo, en algunas escenas de artes marciales.



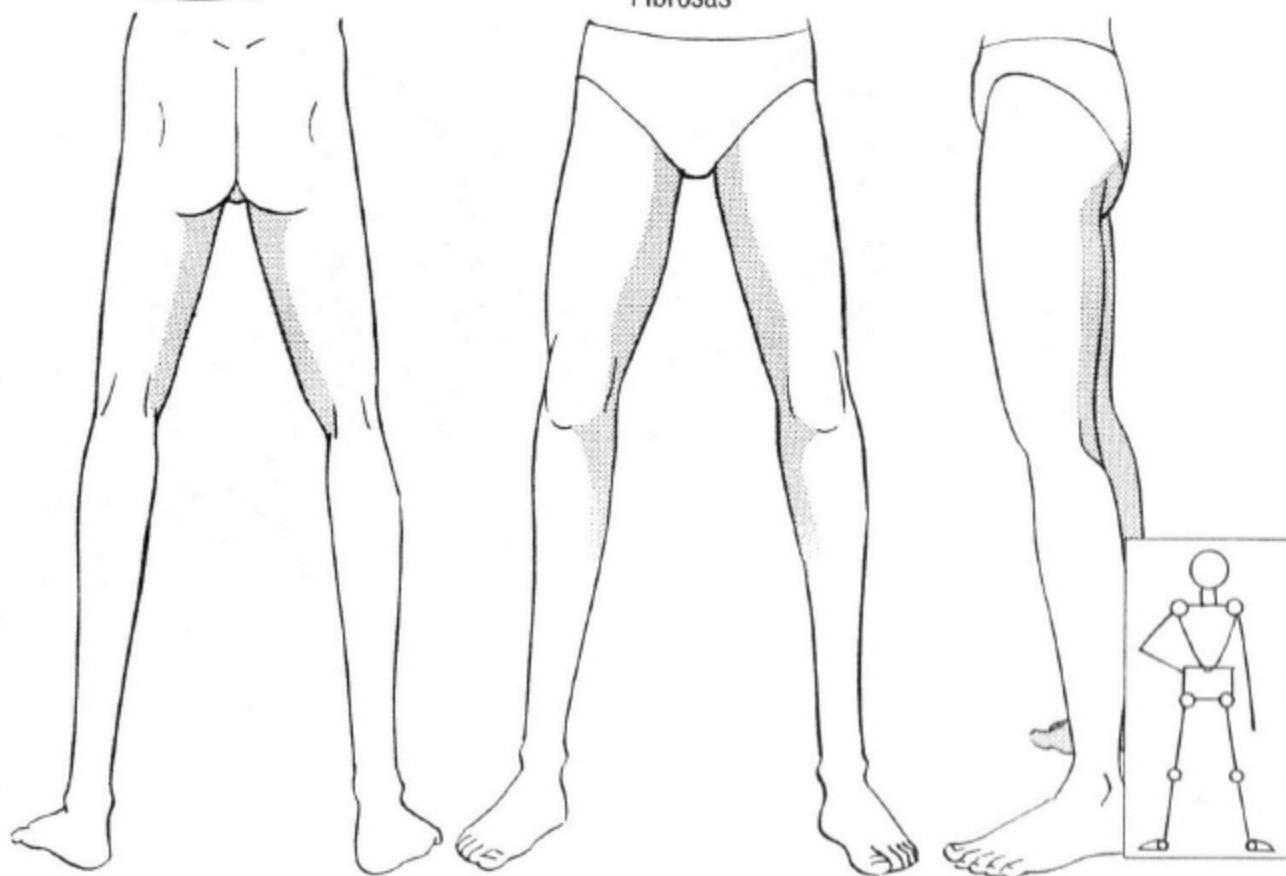
Piernas patizambas (rodillas hacia dentro)



Sin embargo, salvando el caso anterior, lo normal es que si dibujamos unas piernas patizambas nuestro personaje parezca muy femenino.

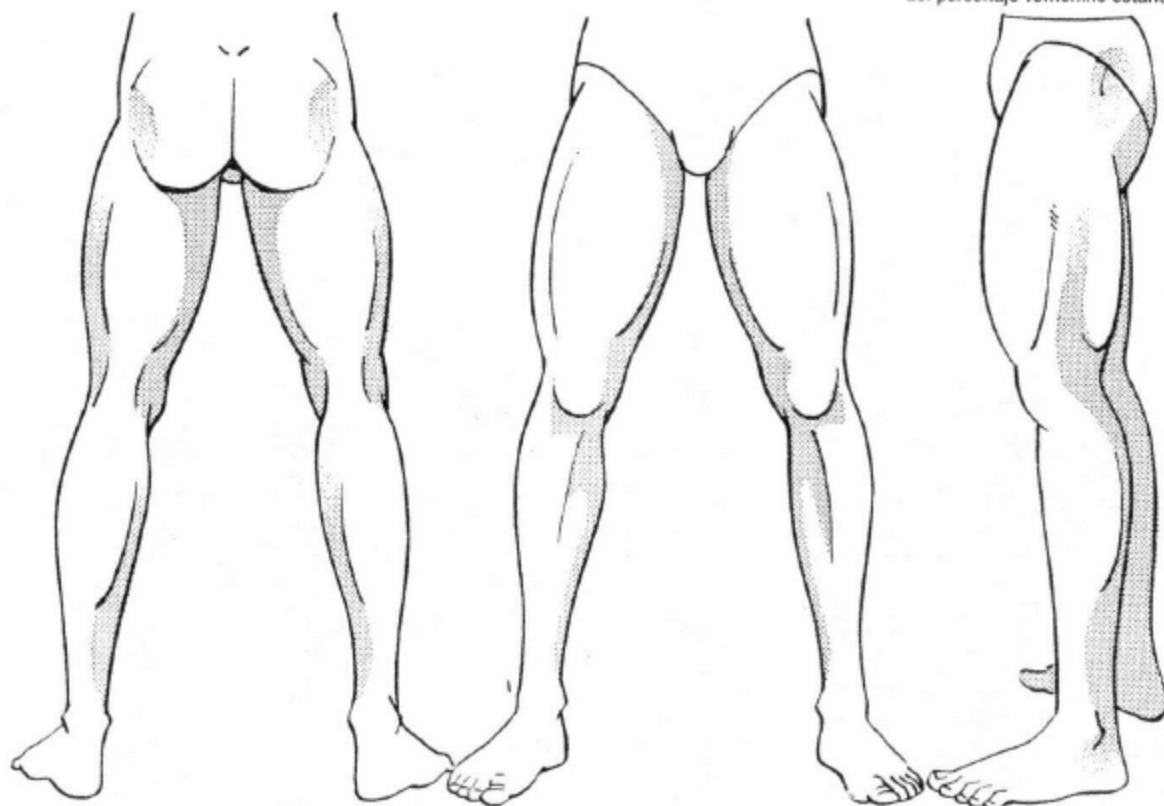
Tipos de piernas

Fibrosas



Los muslos de un personaje con una musculatura muy elaborada pueden exceder los 60 centímetros. Esto viene a ser la medida aproximada de la cintura del personaje femenino estándar.

Musculosas



La estructura muscular no debe cambiar según la parte del cuerpo, sé coherente. La gran diferencia entre un tipo de cuerpo u otro es el énfasis con que están dibujados los músculos.

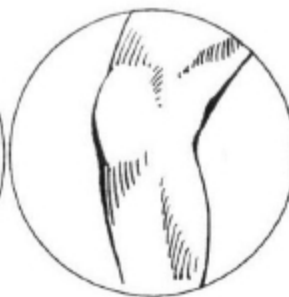
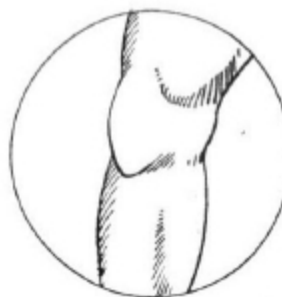
Fibroso



Musculoso



Tipos de rodillas



Modelo minimalista.

Modelo realista.

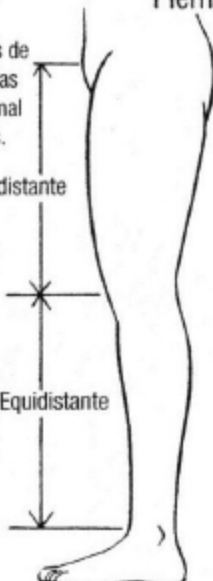
Las piernas de un niño carecen del desarrollo muscular de las de un adulto. Siendo realistas, las piernas de los niños generalmente son **delgadas** y vigorosas, pero en manga lo normal es representarlás bastante gruesas.



Piernas de niño:
modelo manga.

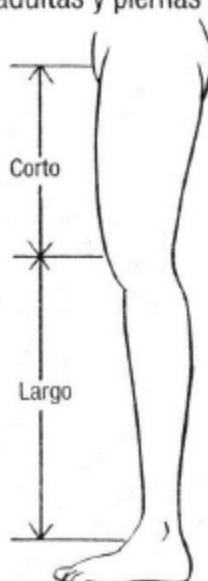
Equidistante

Equidistante

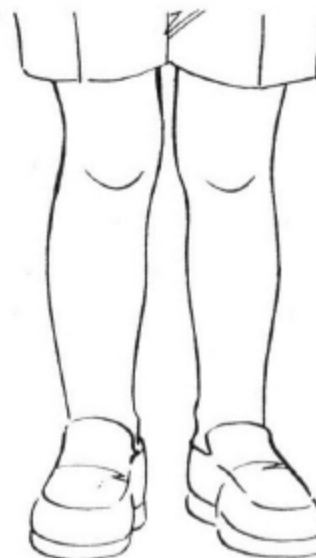


Piernas de niño:
modelo realista.

Piernas adultas y piernas infantiles



Piernas adultas.



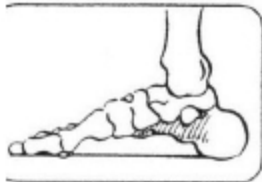
Los niños no suelen ser
patiestevados.

Los pies

Rasgos característicos de los pies: la postura sobre el suelo es casi plana y la piel de la planta y los dedos es muy gruesa, lo que le da un aspecto algo basto.

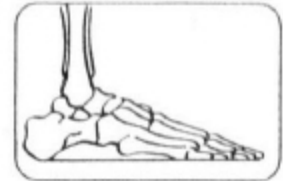
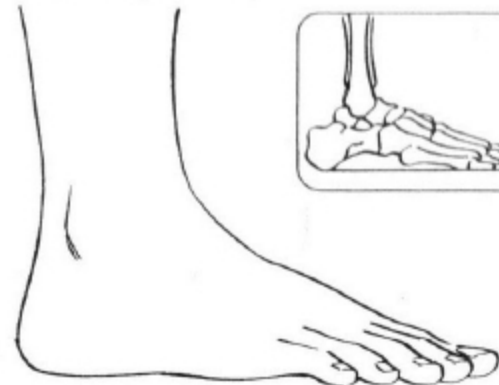


Parte interior del pie derecho.



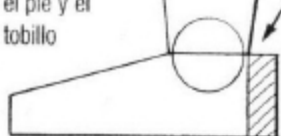
Este hueso crea la protuberancia del tobillo.

Parte exterior del pie derecho.



La forma del pie

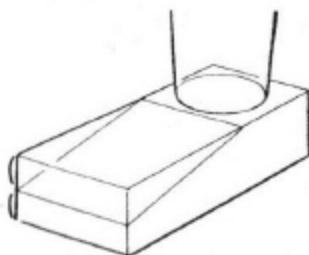
Relación entre el pie y el tobillo



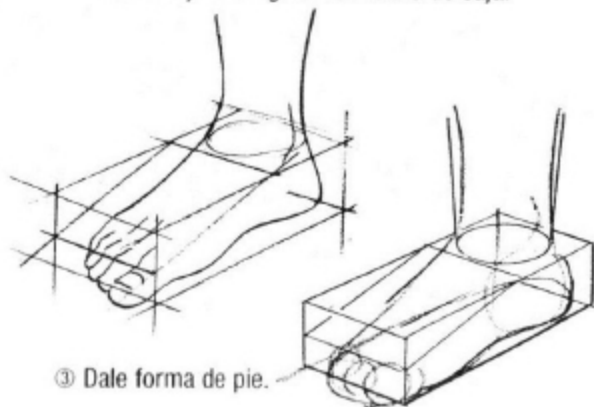
El tobillo se une con el pie en un punto próximo al talón.



① Dibuja una figura con forma de caja.

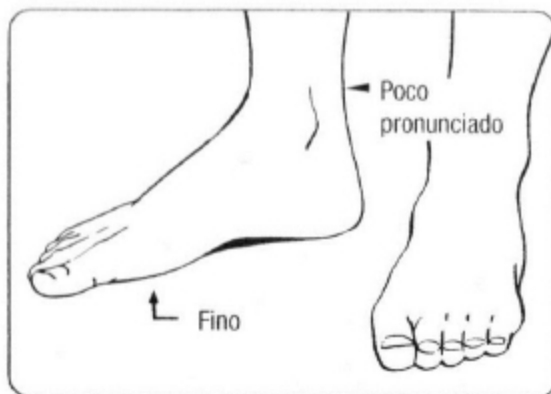


② Divide en dos la altura de la caja (por los dedos).

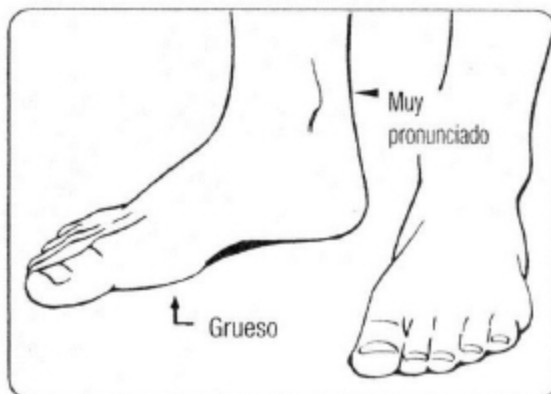


③ Dale forma de pie.

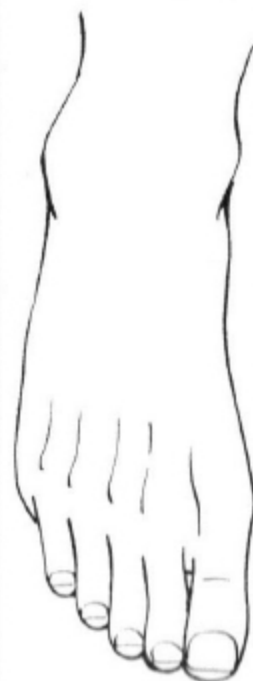
Diferencias entre el pie masculino y el femenino



Pie femenino.

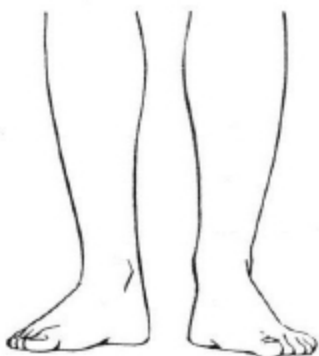


Pie masculino.



Tipos de pie: quietos y en movimiento

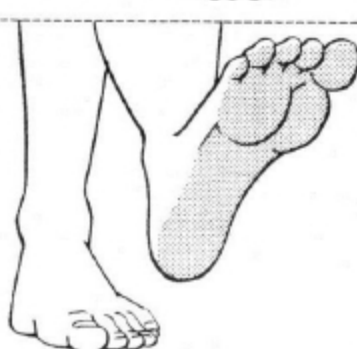
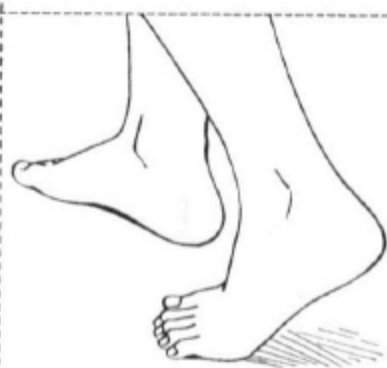
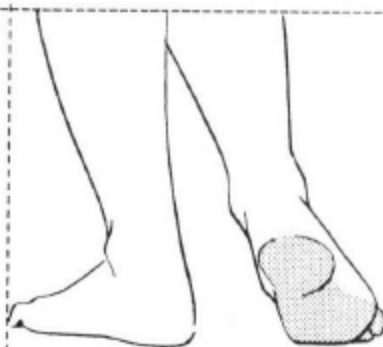
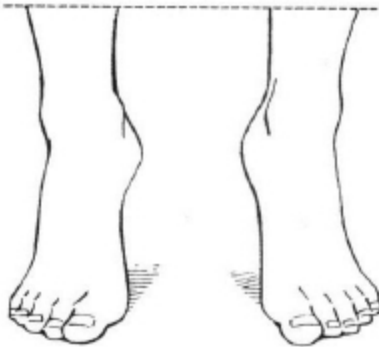
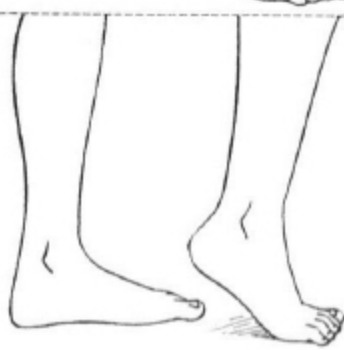
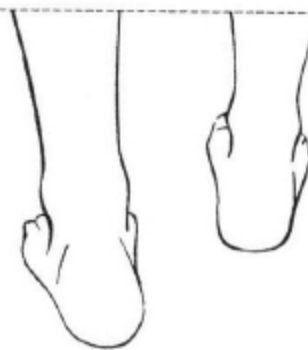
De frente.



De espaldas.



Andando.



Las manos

Manos masculinas y manos femeninas

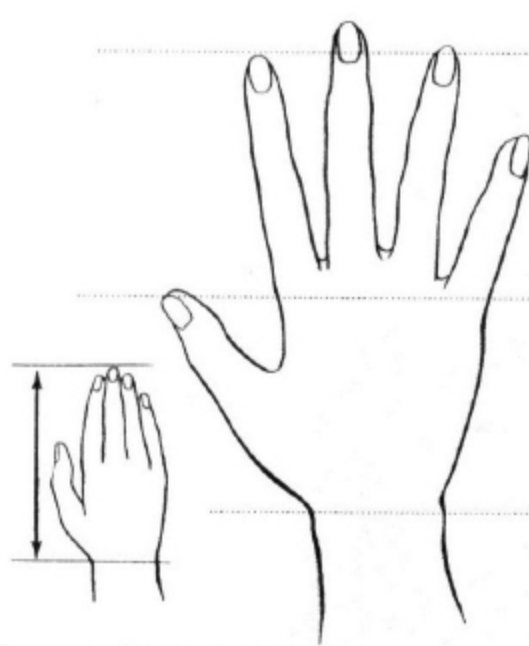
En comparación con las manos de una mujer, las manos masculinas son más grandes, los nudillos y los tendones son más prominentes y la palma es más ancha y más gruesa.



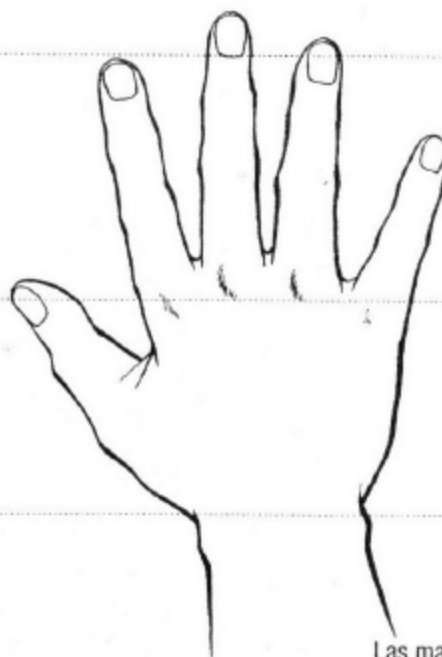
Mano femenina.



Mano masculina.



Las manos femeninas son largas.



Las manos masculinas son anchas.



Las palmas de la mano de una mujer son poco gruesas.



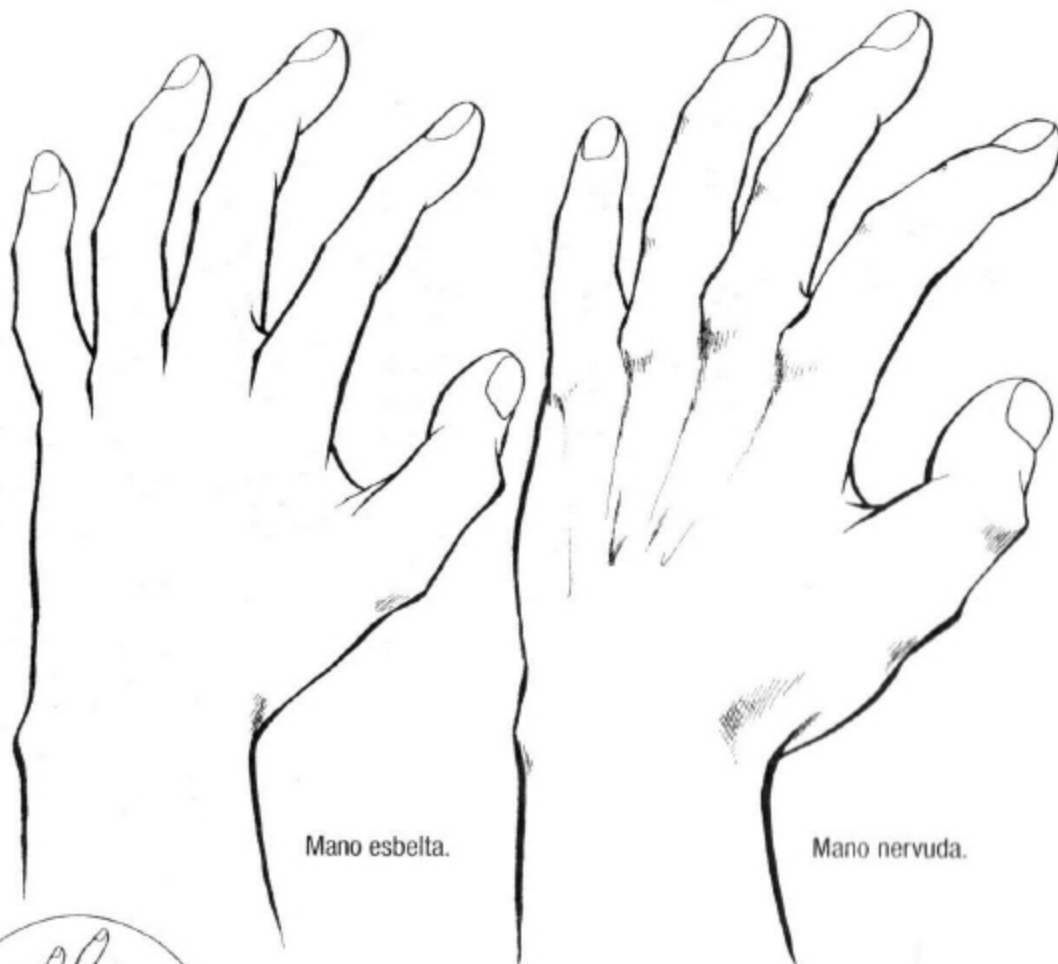
Mano de mujer.

Mano de hombre.

Una de las diferencias más importantes entre las manos femeninas y las masculinas es el grosor de la palma. Una mano carnosa en un personaje masculino sugiere una estructura ósea robusta.

Manos: nervudas o esbeltas

Los rasgos en los que más se diferencia una mano nervuda de una esbelta son los nudillos y la longitud de los dedos.



Mano esbelta.

Mano nervuda.



Mano femenina

La diferencia más destacada al comparar una mano femenina y una masculina es la articulación que está en la base del dedo pulgar.



Mano femenina.

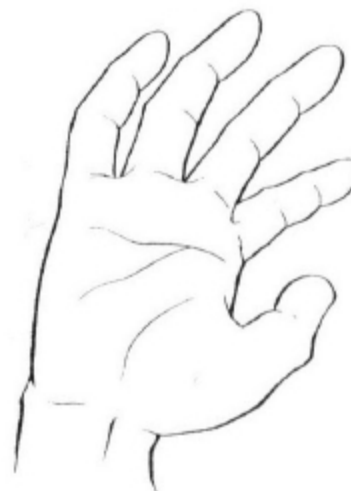
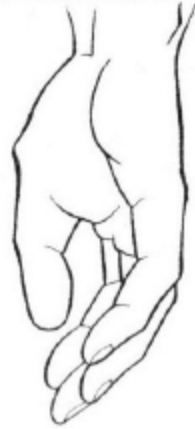
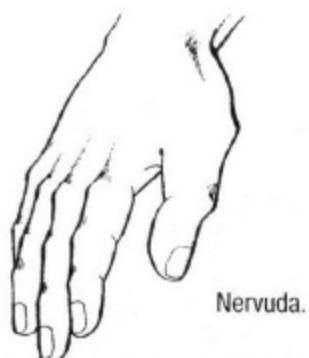
Mano esbelta.

Mano nervuda.

Ésta es la diferencia más importante entre ambas, la segunda articulación del pulgar (la que se encuentra entre el metacarpiano y la falange).

En una mano nervuda la segunda articulación del pulgar es prominente.

Tipos de manos masculinas



Primero la cara y después el cuerpo

1. La parte superior del cuerpo

Antes de ponerte a dibujar el torso de tu personaje decide en qué postura quieres que esté.



Figura base: guía para clavículas y hombros y el eje axial.



Ya tienes la cara.

1. ¿En qué dirección deberá estar orientado el cuerpo?
2. ¿Qué perspectiva deberá tener?

Direcciones posibles del torso en relación a la cabeza (el ángulo de la cara no varía).



Cara y torso en direcciones opuestas
Fíjate en la postura del cuello.
Cuando dibujes el torso presta mucha atención al volumen.

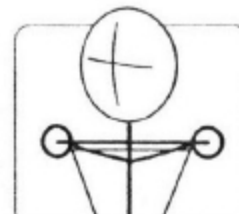


Cara y torso en la misma dirección

Determina la dirección del cuerpo trazando la línea guía de las clavículas.



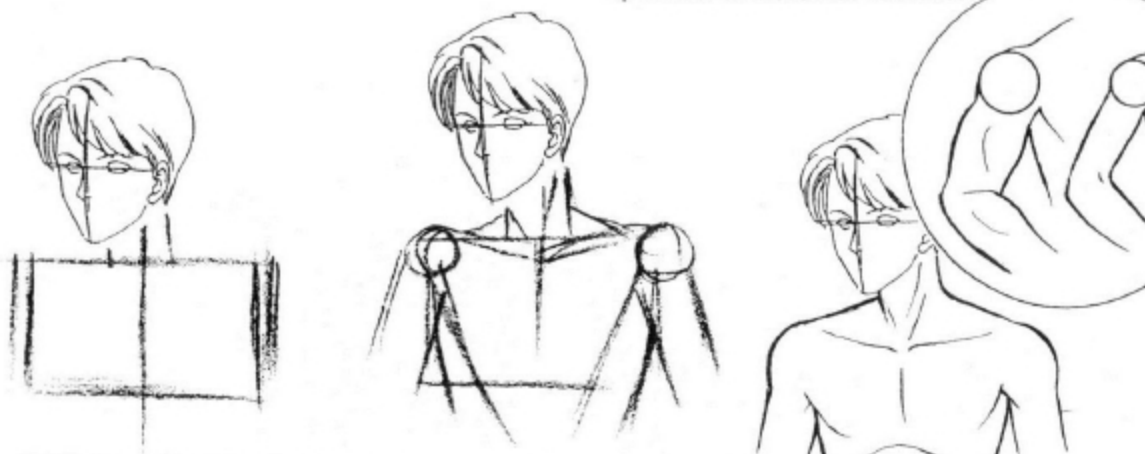
Torso torcido 90 grados en relación al plano
Recuerda cuando dibujes el cuerpo que la columna está unida a la parte trasera del cráneo.



Torso de frente y cara en otra dirección.

Torso de frente en relación con el plano

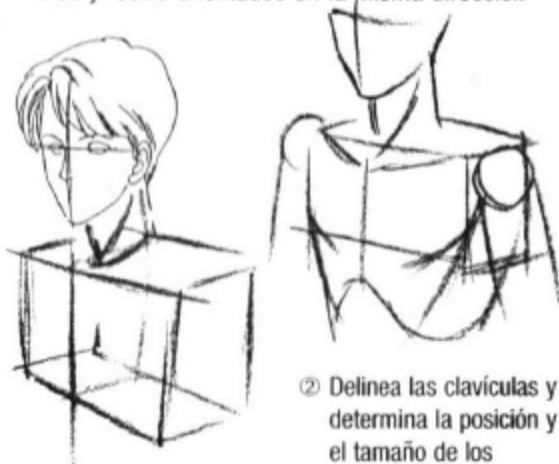
El diámetro del círculo determina el grosor del brazo: usa un círculo más pequeño cuando quieras dibujar un brazo más endeble y un círculo más grande para representar un brazo más voluminoso.



- ① Dibuja una figura con forma de caja para dibujar posteriormente el pecho.
- ② Delinea las clavículas y determina la posición y el tamaño de los brazos.

③ Define la figura. Dibuja los músculos y el resto de características a tu parecer.

Torso y rostro orientados en la misma dirección

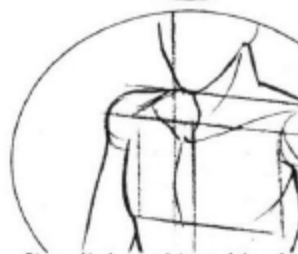


- ① Dibuja una figura con forma de caja para dibujar posteriormente el pecho.

- ② Delinea las clavículas y determina la posición y el tamaño de los brazos.



Es posible que al trabajar en esta perspectiva en concreto los brazos te salgan más gruesos de lo que pretendías. Para evitarlo dibuja primero el pecho trazando una figura con forma de caja y determina después el volumen y el contorno de los brazos en relación al pecho.



Otro método consiste en determinar primero el volumen y el contorno de los brazos y después hacer el pecho tan grueso como se considere adecuado.

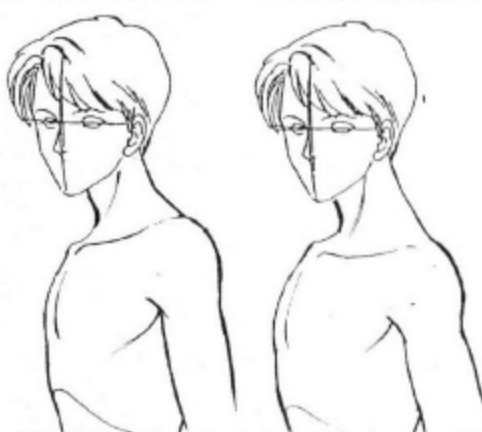
Torso girado hacia un lado



- ① Dibuja una figura con forma de caja para el pecho. ¡Ojo! Presta especial atención al modo en que el cuello se une al cuerpo cuando éste está girado hacia un lado.
- ② Delinea las clavículas y determina la posición y el tamaño de los brazos.

Hombros cuadrados.

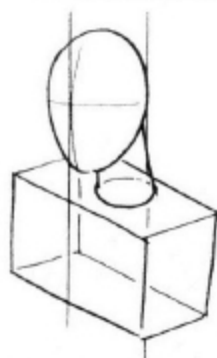
Hombros redondeados.



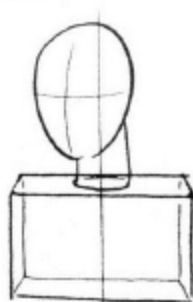
Ajusta la inclinación de las clavículas para determinar el tipo de hombros que tiene el personaje.

Dibujar un cuerpo desde arriba (ángulo moderado)

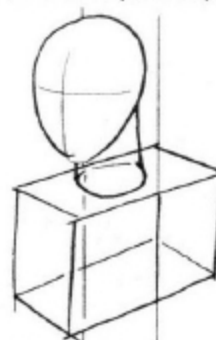
Si dibujas el torso utilizando figuras con forma de caja lograrás comprender cómo debes dibujar el pecho para conseguir que esta zona adquiera un efecto tridimensional visto desde esta perspectiva. Coloca los hombros y el cuello en la parte superior de la caja.



Rostro y torso en la misma dirección.



Torso de frente y rostro en otra dirección.

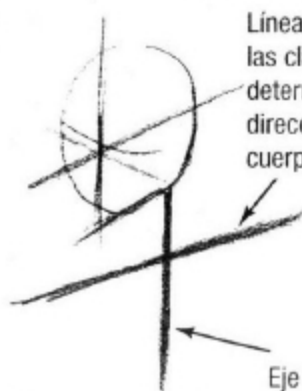


Rostro y torso en direcciones opuestas.



Torso torcido 90° en relación al plano.

Caso 1: Cara y torso en direcciones opuestas



Línea guía para las clavículas: determina la dirección del cuerpo.

Eje axial (columna vertebral).

- 1 Dibuja una cruz que sirva de guía para determinar la dirección en la que orientaremos el cuerpo.



- 2 Dibuja una figura con forma de caja para el pecho.

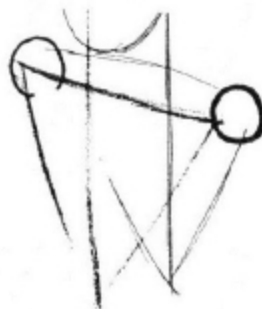


- 3 Define la forma del torso.

Caso 2: Cara y torso en la misma dirección



Si dibujas una curva en el punto donde se unen el cuello y el torso se te hará más fácil diferenciar las partes.

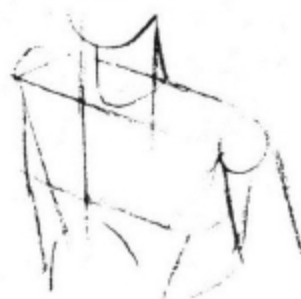


- 4 Dibuja el pecho.

- 2 Haz un par de círculos para marcar la posición de las articulaciones de los hombros y sugiere el resto del torso con unas cuantas líneas.



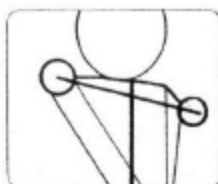
- 1 Dibuja una cruz que sirva de guía para determinar la dirección en la que orientaremos el cuerpo.



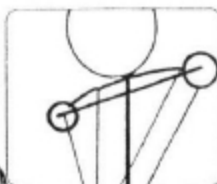
- 3 Tomando como guías las líneas que acabas de trazar dibuja el torso utilizando figuras con forma de caja.

Dibujar un cuerpo desde
abajo (ángulo moderado)

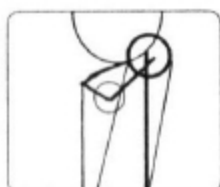
Normalmente si la cara está dibujada desde la
perspectiva, digamos, habitual, el torso no va a estar
dibujado desde un ángulo más bajo.



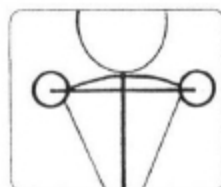
Cara y torso en
direcciones
opuestas.



Cara y torso en la
misma dirección.



Torso girado 90°
en relación al plano.
Desde este ángulo
resulta una postura
difícil.



Torso de frente y cara
en otra dirección.

Modelo

La clave para dibujar
el cuerpo desde
abajo es dibujar el
cuello como un óvalo
para así centrar la
posición de la cabeza
con respecto al
cuerpo.



Estudio compositivo:
esbozo simplificado.

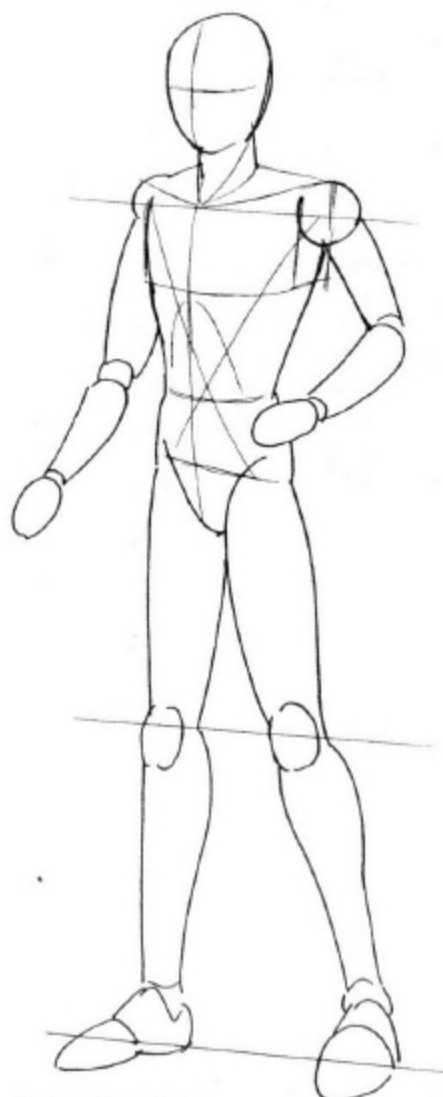
Si dibujas únicamente
el cuerpo desde abajo
lograrás que parezca
que el personaje está
mirando hacia abajo.



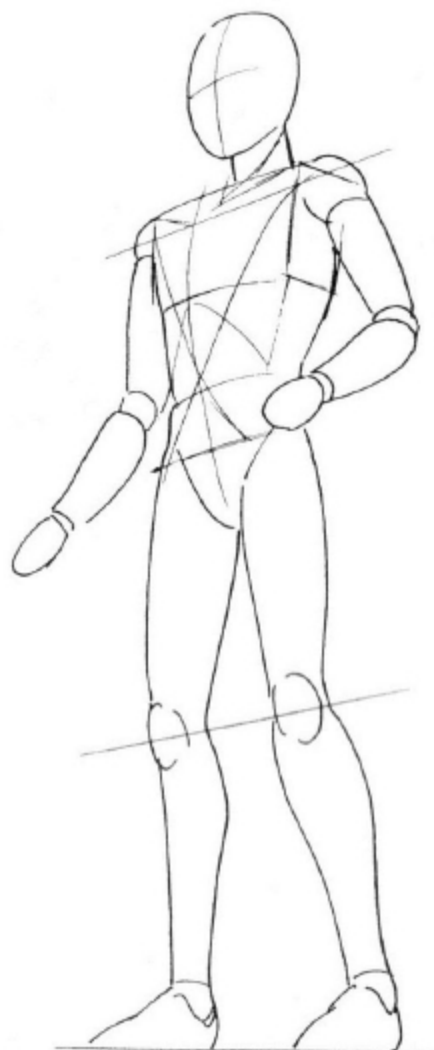
2. El cuerpo entero

Antes de nada, cuando te dispongas a dibujar un cuerpo partiendo de una cara decide en qué postura quieres que esté.

Perspectiva habitual.



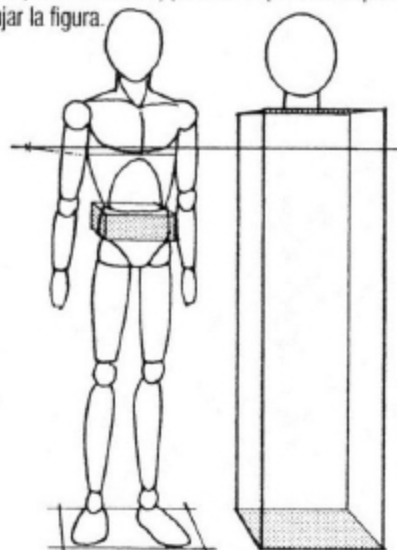
Desde abajo.



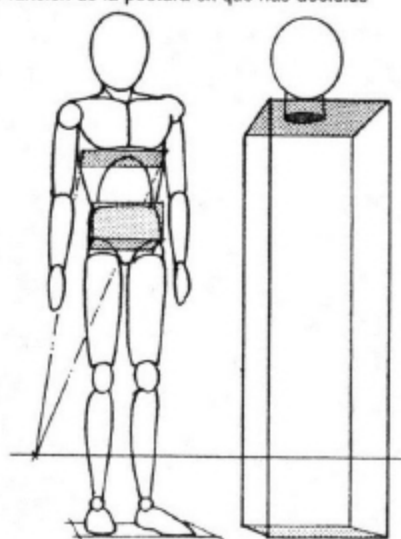
Desde arriba.



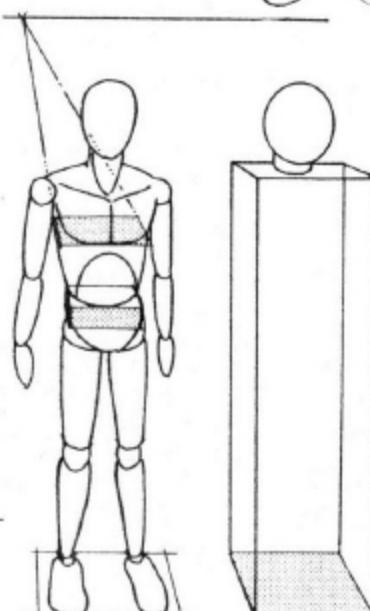
A la hora de escoger la perspectiva desde la que dibujar tu personaje (desde arriba, desde abajo o desde la perspectiva habitual) piensa en que tienes que elegir en función de la postura en que has decidido dibujar la figura.



Si para representar un cuerpo dibujamos una única figura con forma de caja y le damos la perspectiva habitual, podemos ver tanto la parte frontal de la caja como uno de los lados.



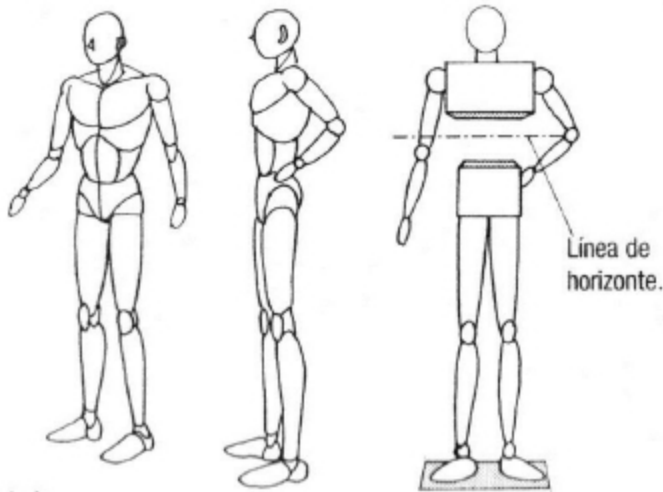
Si, esta vez, dibujamos la caja desde abajo queda patente que el punto de unión entre el cuello y el cuerpo no puede verse.



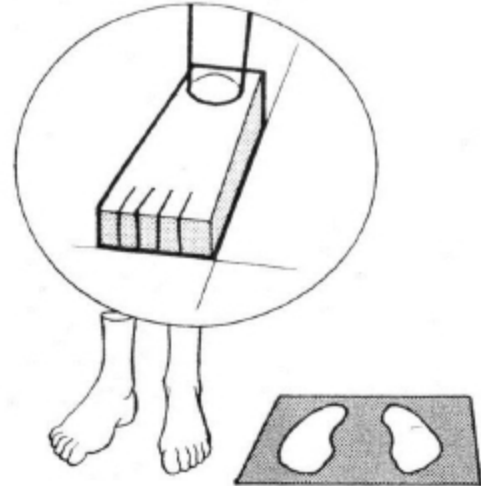
Si, por último, dibujamos la caja desde arriba veremos que la parte superior del torso y el cuello se ven.

Perspectiva habitual

Después de dibujar la cabeza, para dibujar un cuerpo desde la perspectiva habitual visualiza el cuerpo como si estuviese formado por cajas e imagina la línea de horizonte a la altura del pecho.

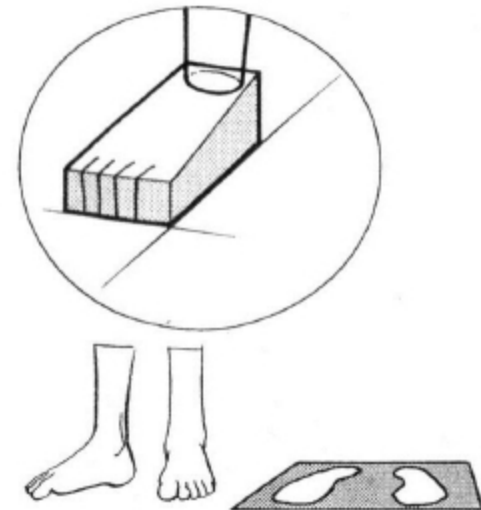
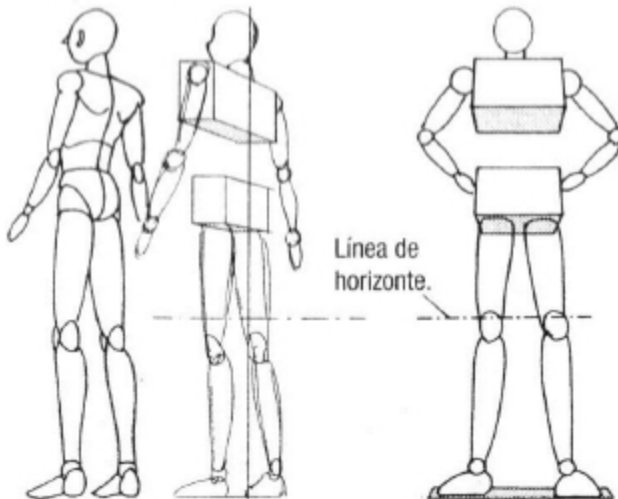


La apariencia de los pies cambia radicalmente dependiendo de la perspectiva en la que dibujemos el cuerpo.



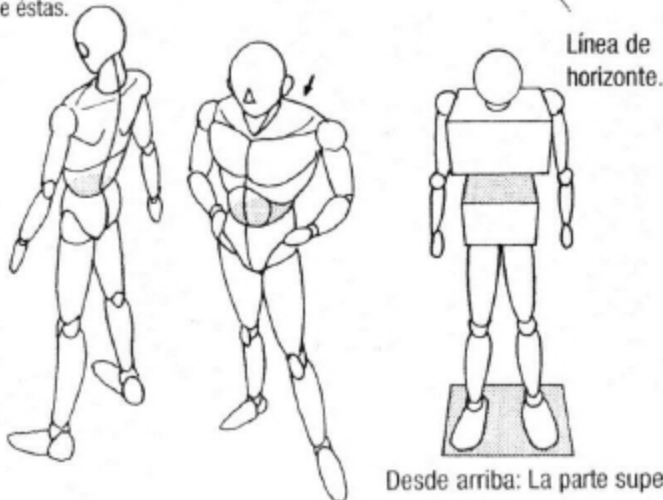
Desde abajo

Para dibujar un cuerpo desde abajo, visualízalo como si estuviese formado por cajas y sitúa la línea de horizonte en algún punto entre las caderas y las rodillas.

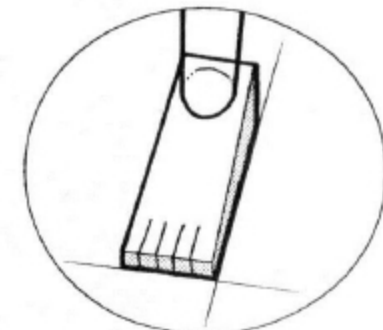


Desde arriba

Como ya hemos dibujado la cara, la línea de horizonte no puede estar situada por encima de la cabeza. Visualiza el cuerpo como si estuviese formado por cajas y pudieses ver la parte superior de éstas.



Desde abajo: El cuello se representa más corto y el cuerpo adopta una postura bravucona.



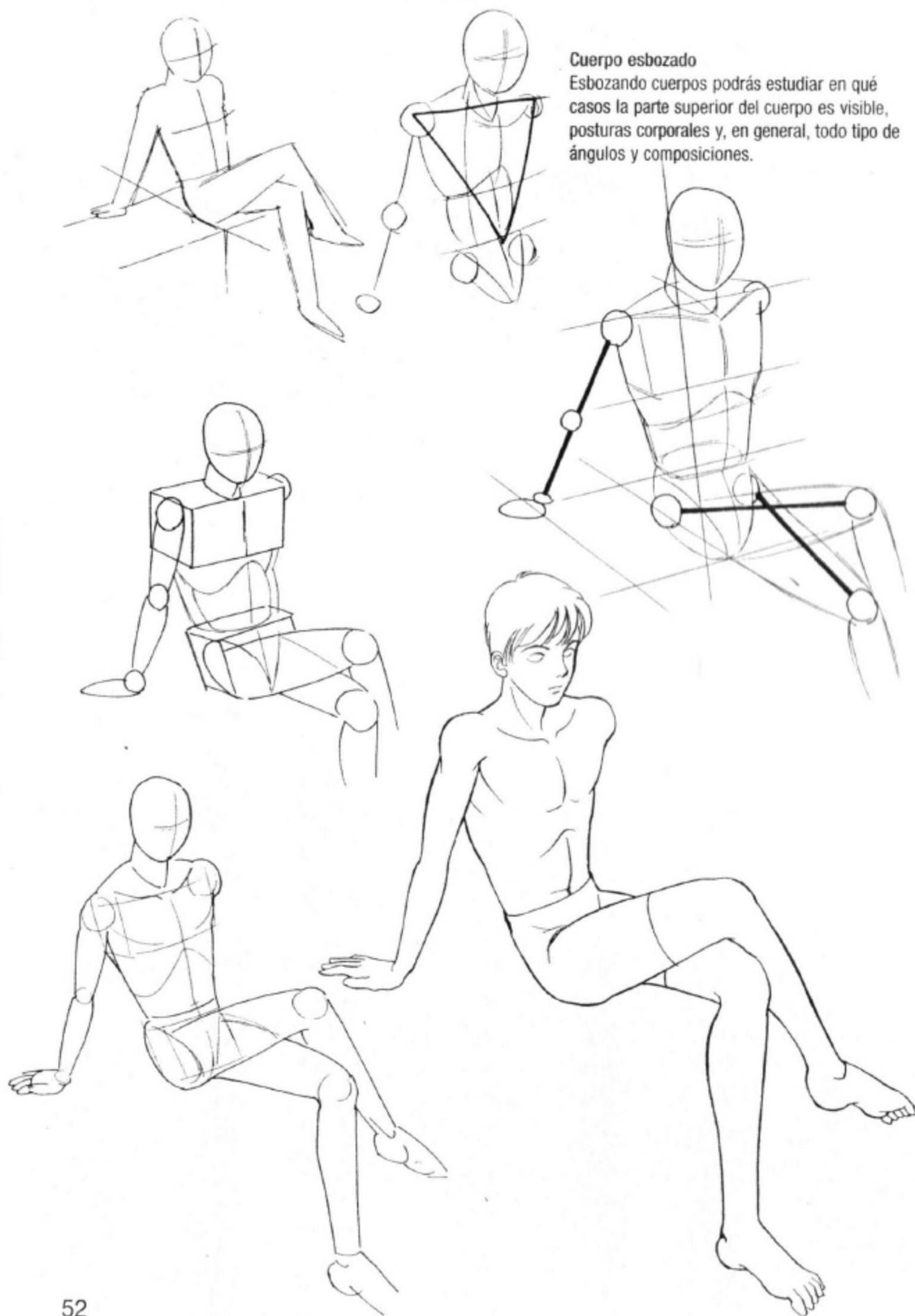
Desde arriba: La parte superior de los hombros queda visible.

El cuerpo como un todo

Imagina que el cuerpo masculino está compuesto por bloques. Si visualizas tu personaje en bloques podrás crear una figura con volumen, sólida, potente y muy masculina.

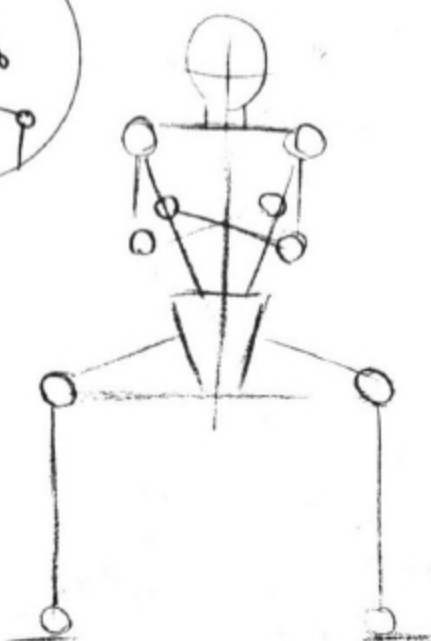
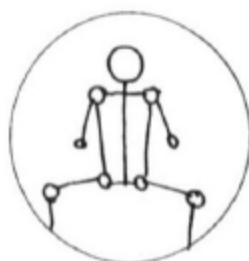
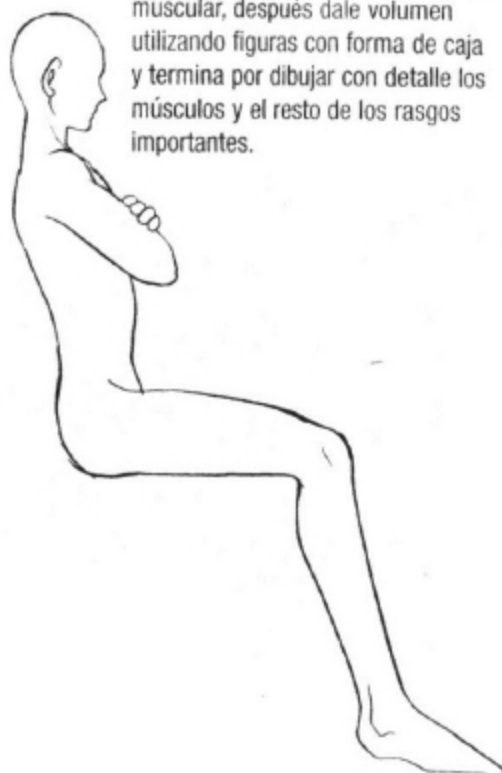
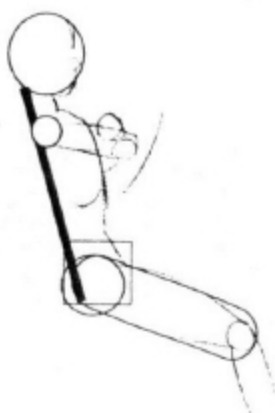
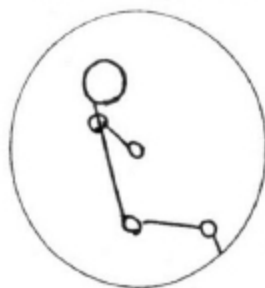
Cuerpo esbozado

Esbozando cuerpos podrás estudiar en qué casos la parte superior del cuerpo es visible, posturas corporales y, en general, todo tipo de ángulos y composiciones.

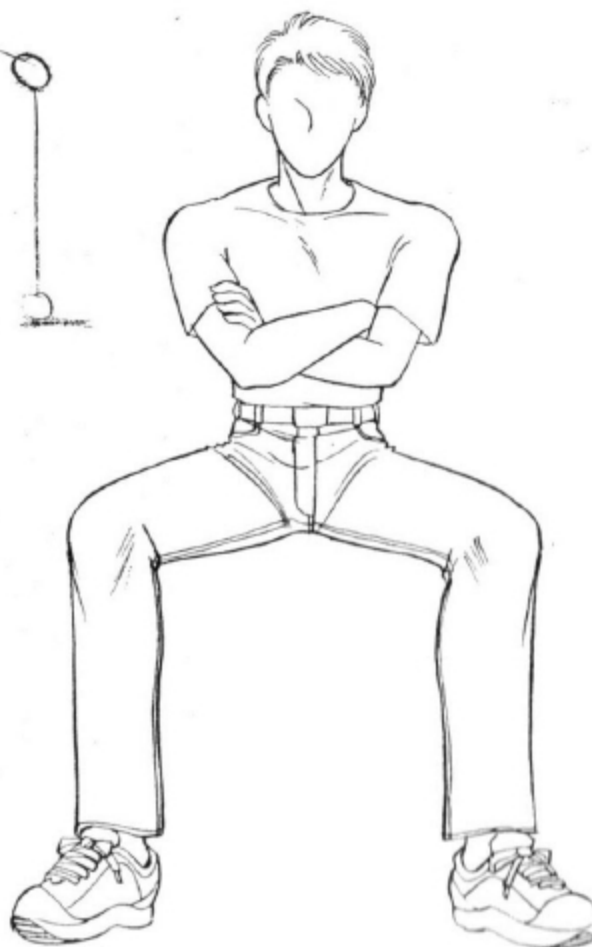
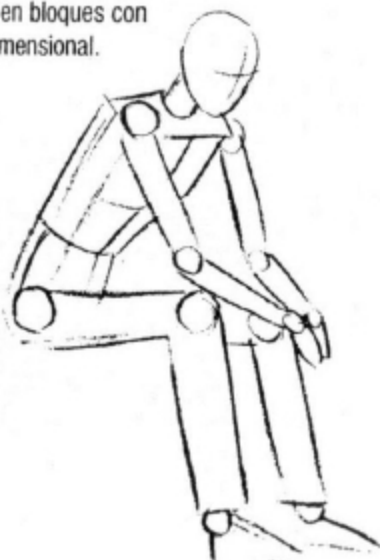
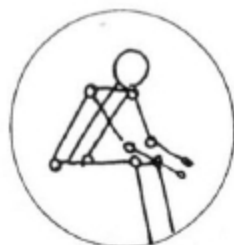


Del esbozo a la representación tridimensional detallada

Comenzar tu dibujo con un esbozo simple de la figura te ayudará a desarrollar tu personaje. Comienza por determinar su estructura ósea y muscular, después dale volumen utilizando figuras con forma de caja y termina por dibujar con detalle los músculos y el resto de los rasgos importantes.



Una figura en bloques con efecto tridimensional.



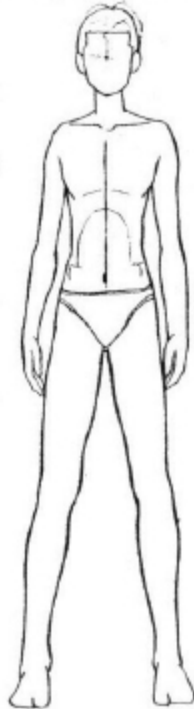
La altura de las figuras

1. Dibujar figuras masculinas de corta estatura y enclenques

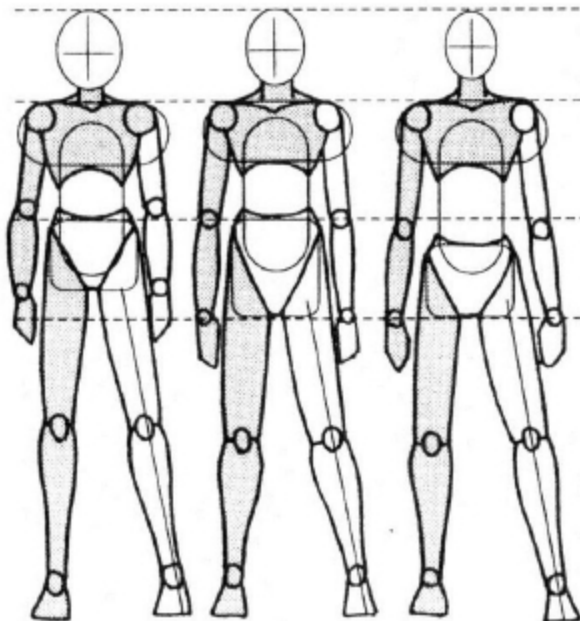
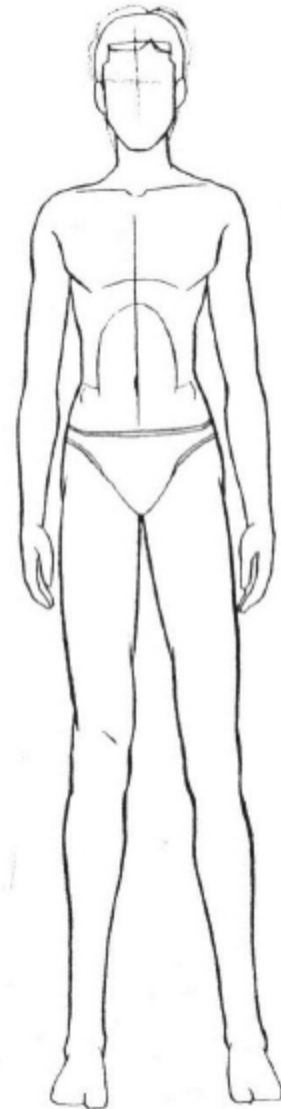
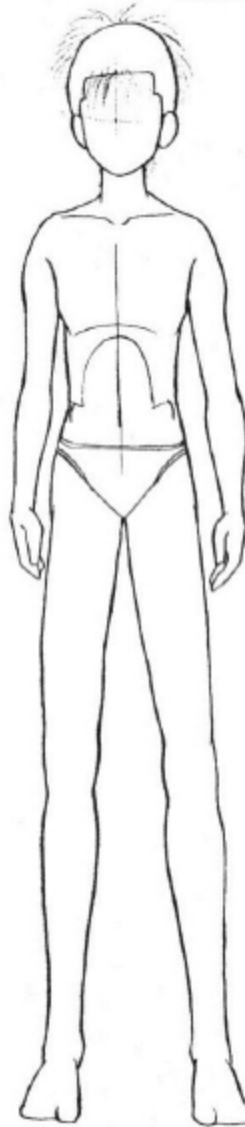
Enclenque, de estatura baja.

Enclenque, de estatura media.

- a) Mantén las piernas, los brazos y el cuerpo delgados y haz la cabeza más grande.
- b) Sube la cintura para que el torso parezca más corto.



Rasgos distintivos de un cuerpo enclenque: hombros juntos; cuello, torso, piernas y brazos largos.



Adolescente

La pelvis es alargada y estrecha pero debes dibujarla algo más ancha que en los personajes con un cuerpo de tipo estándar. (Los hombros son ligeramente más estrechos que las caderas.)

Varón adulto

Alarga la pelvis.

Adolescente.

Adulto.

Constitución delgada.

2. Dibujar figuras masculinas bien proporcionadas

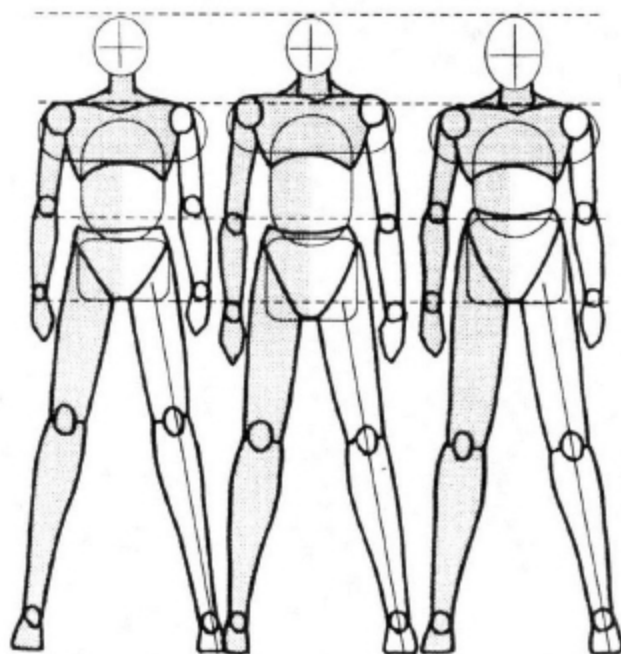
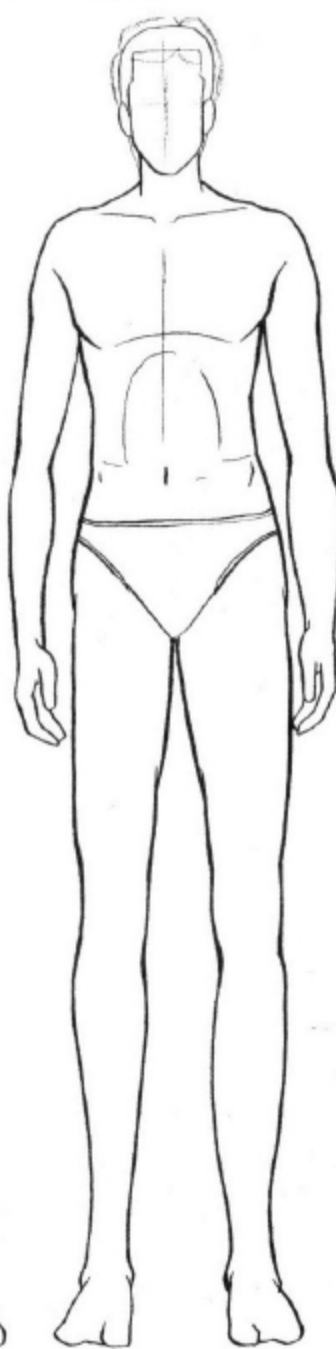
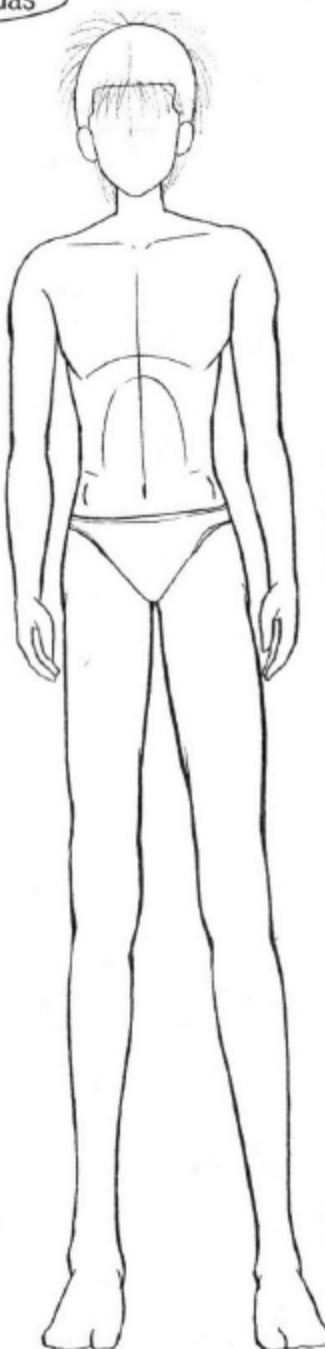
Cuerpo bien proporcionado, alto.

1. Dibuja la cabeza más pequeña.
2. Haz que el torso parezca más largo (baja la cintura).
3. Prolonga los brazos y las piernas. (No modifies la estructura de los músculos.)

Cuerpo bien proporcionado, estatura media.



Los rasgos característicos de un cuerpo bien proporcionado son hombros anchos, área pectoral robusta, cintura esbelta (abdomen fibroso) y una apariencia robusta.



Adolescente.

Adulto.

Estatura media,
cuerpo enclenque.

Adolescente
Reduce el tamaño y la altura de las caderas para que no parezcan tan recias.

Adulto
Haz que las caderas parezcan muy robustas agrandándolas. Dibuja el cuello ancho y musculoso.

Dibuja Hombres maduros y ancianos

El señor maduro y elegante

Da una apariencia atractiva a un señor maduro dibujándolo alto, con un pecho robusto y con la espalda y los hombros anchos.



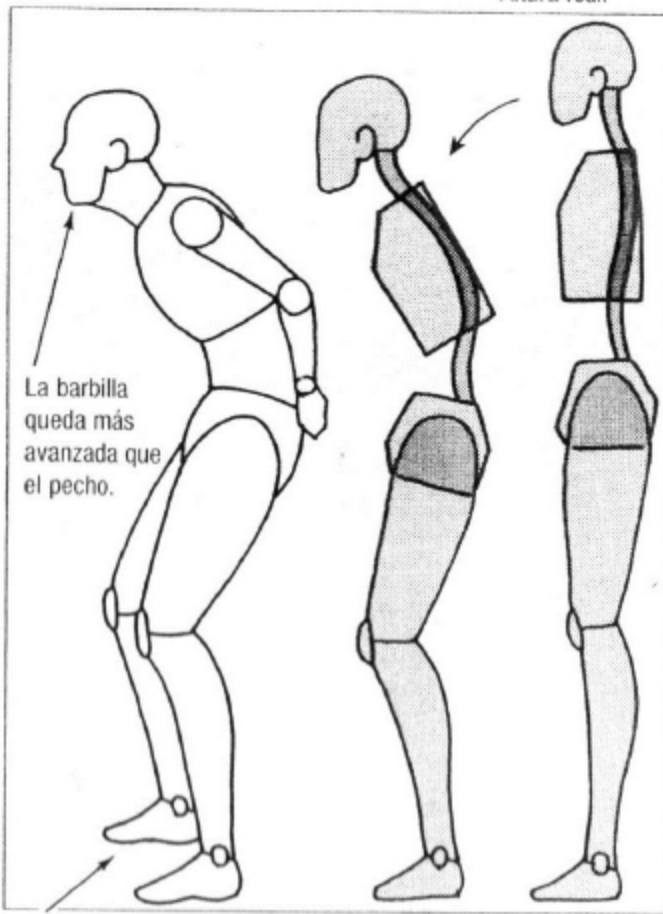
El cuello ancho y robusto.



Las espaldas anchas dan un toque distinguido al personaje masculino maduro.

Figuras masculinas encorvadas

Altura real.



Si mueves el centro de gravedad del cuerpo hacia delante el cuerpo adopta una postura patizamba muy pronunciada.

Estudio compositivo.

Conseguirás representar una figura con chepa dibujándola con la espalda inclinada hacia delante y la barbilla más avanzada que el pecho. La clave para dibujar este tipo de figuras de cara es omitir el cuello.

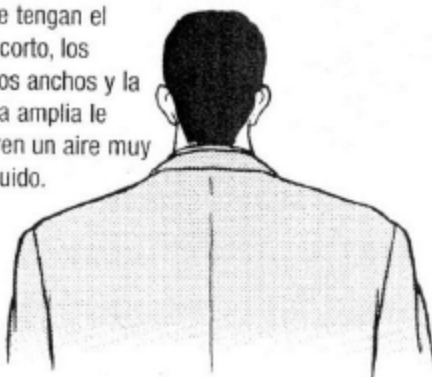


Este tipo de figuras se utilizan para representar personajes ancianos.

Las características de un personaje maduro típico son los hombros redondeados y el cuello corto.

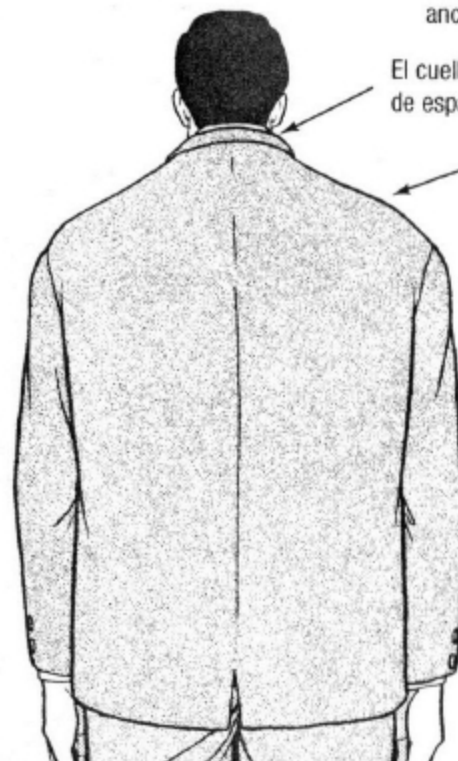


Aunque tengan el cuello corto, los hombros anchos y la espalda amplia le confieren un aire muy distinguido.



El cuello no se ve de espaldas.

Utiliza una línea arqueada para representar el contorno de los hombros.

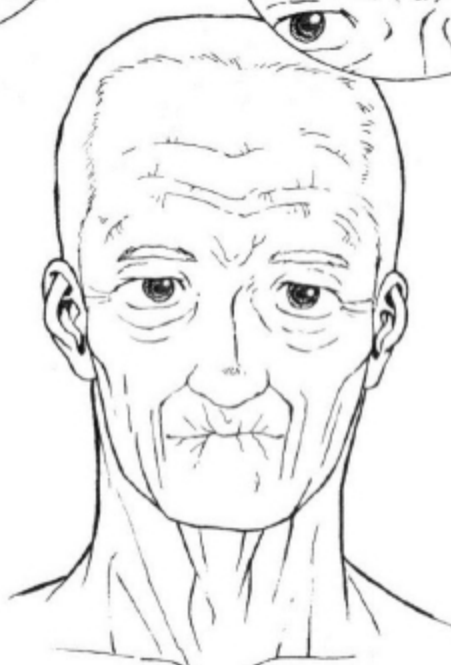


El rostro con arrugas

Las arrugas, cuya función es la de dar a entender la edad avanzada de los personajes, tienden a aparecer constantemente en los mismo lugares.

Arrugas entre las cejas y bajo los ojos.

Frente arrugada.



La boca.



Patas de gallo.

Los ojos.



La comisura de la boca y las mejillas.



El cuello.



Arrugas bajo el pómulos.

Tipos de hombres maduros

Las típicas caras de los hombres maduros en manga tienden a ser triangulares, rectangulares o pentagonales. Los rasgos más distintivos de los hombres maduros en manga son las arrugas cerca de la boca y los ojos y una mandíbula fuerte.



Cabello

1. Ondulado



Dibuja la forma del
cabello siguiendo la
silueta de la cabeza.



Si no tienes en cuenta
la forma de la cabeza,
el cabello puede quedar
bastante raro.



① Esboza a lápiz el cabello. El esbozo
debe ser muy detallado.



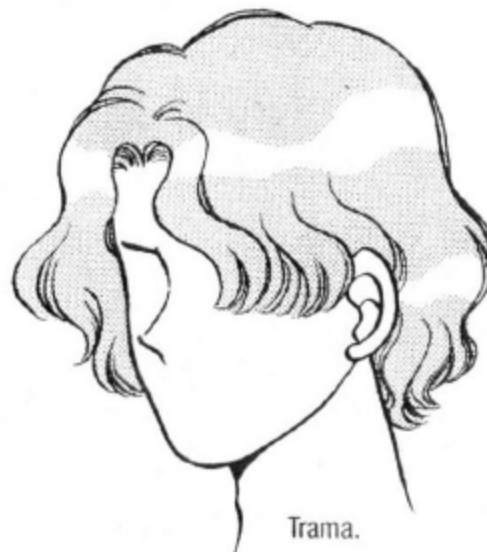
② Entinta el esbozo.



③ Dibuja ondas y movimiento trazando
líneas muy finas algo curvas.



Trama rascada.



Trama.

2. Liso

① Esbozo a lápiz (borrador)

Mientras esbozas el dibujo planea qué áreas dejarás en blanco para que representen después brillos y cuáles vas a rellenar.



Dibuja el cabello con unas cuantas líneas.



Cabello coloreado en un tono sólido.



② El cabello puede representarse de dos maneras: coloreando todo el cabello (dejando zonas en blanco) con una plumilla o usando la plumilla para delimitar las zonas que deben quedarse en blanco y rellenar el resto con un rotulador pincel.

② Dibuja líneas en zonas donde el cabello tiene más movimiento.

③ Tipos de acabado de cabellos coloreados.



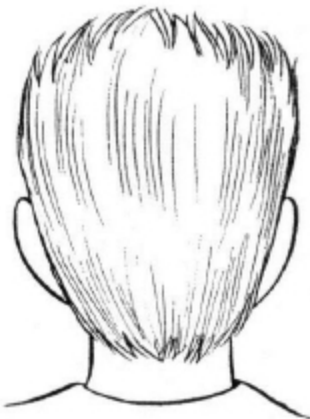
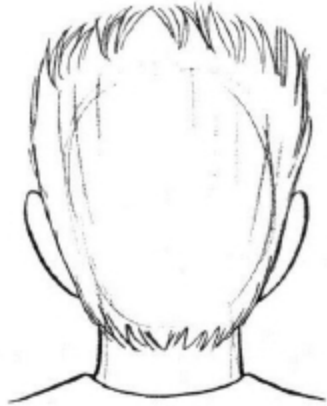
Usa una trama de puntos de un solo color gradeada y corta con el cutter las zonas que deben ir en blanco.



③ Dibuja líneas muy finas para que el cabello dé la impresión de estar revuelto o cualquier otro efecto que se le quiera dar.

Dibuja el cabello sólo con líneas

De espaldas.



De frente.



De perfil.



Cabello coloreado en un tono sólido

De espaldas.



De frente.

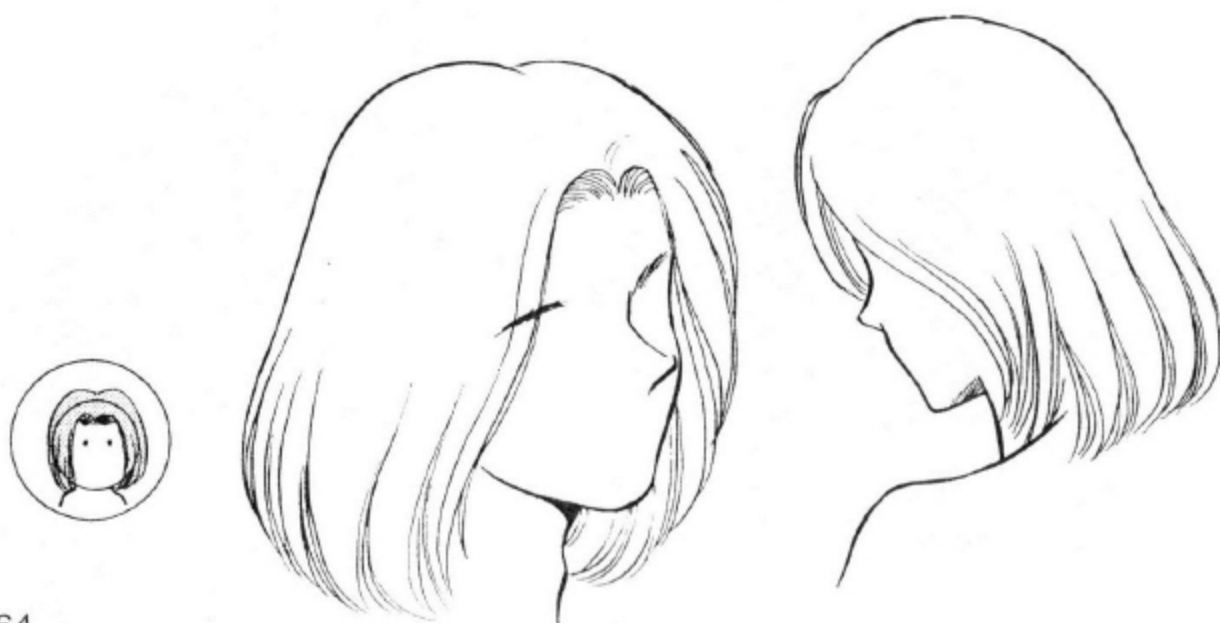


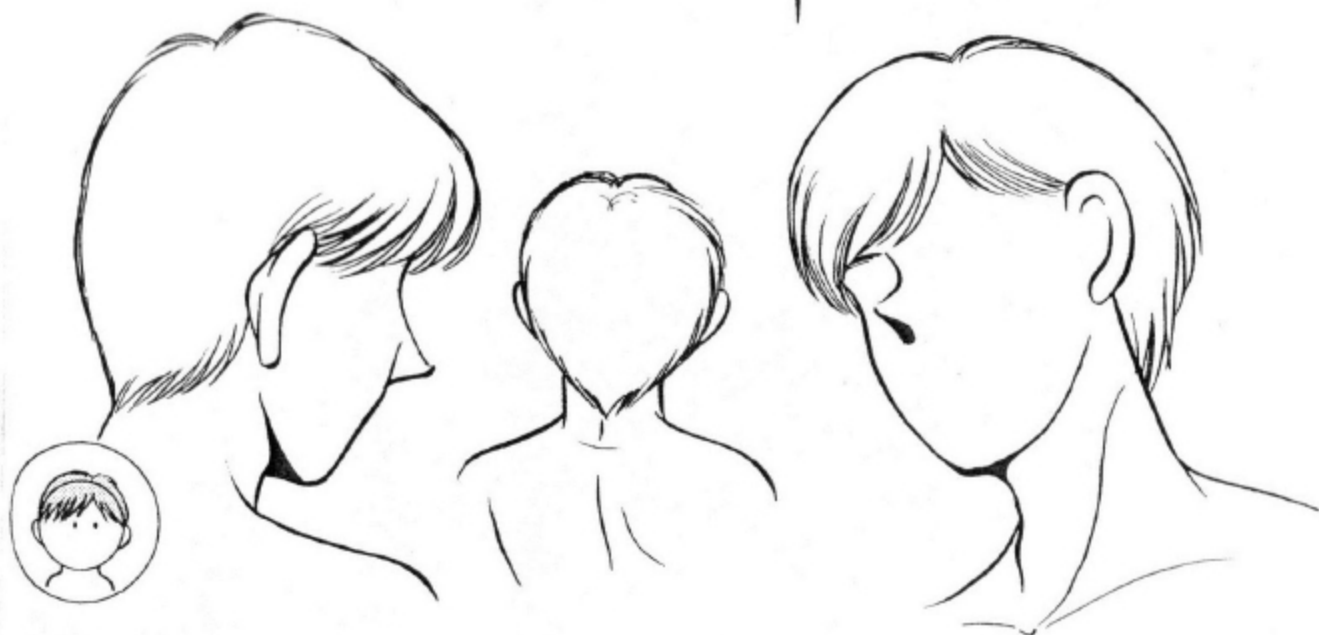
De perfil.



Indica dónde colorear.







Dibujar sangre

Sombras con tinta.



Tono sólido.



¡Ojo! Ten cuidado con las superficies curvas del cuerpo cuando dibujes sangre.

Sombreado y tono sólido.



Trama.



Utiliza las tramas para sugerir gradación y brillo en sangre arterial.

Crea gradación.



Recorta trozos de trama y utilízalos según te parezca.

Salpicadura.



Sacude la tinta de una plumilla con un pincel sobre el papel.



① Pon tinta en la punta de una plumilla y con una pajita...



② sopla...



③ para conseguir el efecto spray.



Fíjate: La punta de la plumilla debe ponerse en dirección a la zona en cuestión.

Si no tienes una plumilla a mano puedes utilizar cualquier otra cosa. Utiliza de vez en cuando este tipo de representación para evitar que la tinta acumulada en la plumilla te deje algún manchurrón inoportuno.

Capítulo 3

Posturas básicas

El cuerpo vestido y desnudo



CÓMO DIBUJAR MANGA



10

Personajes
masculinos

NORMA
Editorial

Hikaru Hayashi

biblioteca
creativa